ИНТЕРВЬЮ, ПОСТЕР, ЮМОР, КОНКУРС, 10 ТАТУИРОВОК ДЛЯ ГЕЙМЕРА

№2(93)`2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

REVIEW

Restricted Area
У Диаблы за пазухой

EverQuest II
Девушка из этой игры зажигает на нашей обложке!

PREVIEW

Ночной Дозор
Сумрак на дороге Nival`яется

Age of Empires III
Тройка века!

Star Wars: Empire At War
Новая RTS от бывшей Westwood

а также:
Commandos: Strike Force
Retribution
Stolen
Stronghold 2
Myst V: End of Ages

ПЛЮС

Playboy: The Mansion

Forgotten Realms: Demon Stone

Worms Forts Under Siege

Future Tactics: The Uprising

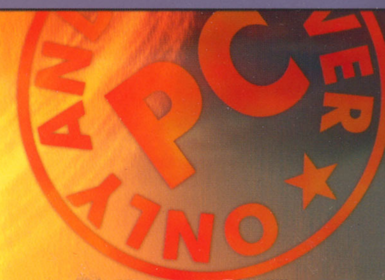
Saga of Ryzom

MAXVIEW

Raven падали не клюет
Автомобили и игры
Играем насмерть

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264



Всем привет!

Любопытная картинка прорисовывается в одном из самых лакомых секторов игрового рынка - онлайновом. Разработчики и издатели, которым в свое время не хватило дальновидности в оценке достижений конкурентов и собственных творческих и финансовых возможностей, спешно закрывают проекты. Как откровенно слабые (Wish), так и такие, от концепции и графики которых просто текли слюнки (Dragon Empires). Классические представители жанра, осознавая собственную моральную устарелость, делают ставку, как на сохранение популяции хардкорных фанатов (Ultima Online: Samurai Empire и Dark Age of Camelot: Catacombs), так и на глобальное завлекалово жадных до халявы нубов (Anarchy Online).

Лидер текущих онлайновых чартов Blizzard изымает из продажи коробки с игрой (невиданное дело!) для того, чтобы не перегружать имеющиеся сервера. Оказывается, девелоперы собираются разобраться с лагами и багами, связанными с зашкалившей популярностью игры. И берут своего рода тайм-аут. Образец маниакального пристрастия к качеству предоставляемого сервиса, достойный всяческого уважения и подражания.

На фоне такого хода, вполне естественным выглядит "ответ" со стороны Sony: продюсер EverQuest 2 заявил о повышении внимания компании к просьбам и замечаниям игроков. Вам некогда бегать в поисках группы в обеденный перерыв? Успокойтесь, будут вам и подходящие для соло-развлечений локации, монстры и достойный лут с экспой. Только играйте. Только отстегивайте. Но и это еще не все: отстегните чуть больше - и вы получите доступ ко всем онлайновым игрушкам от Sony. Прекрасный маркетинговый ход, не находите?

А вот и первая датская ласточка на мобильно-онлайновом фронте (смотрите раздел железячных новостей). Теперь телефон - не просто средство для отсылки SMS'ок, управляющих персами в онлайновых играх. Теперь это полноценная самостоятельная платформа для MMORPG. Трафик - мизерный, графика - вполне, автономность - еще та.

Чем доступнее становится доступ в интернет, тем больше денег крутится в игровых онлайновых вселенных, тем лакомее этот кусок пирога. Бароны, присоединяйтесь! На нашем DVD в этом месяце целых два клиента: Saga of Ryzom (игру можно попробовать на протяжении двух недель) и Anarchy Online (бесплатна до 2006 года). Правда, мы их поставили на диск не только потому, что обещали выкладывать подобные фишки с завидной регулярностью. Просто в начале года всегда образуется некий штиль в океане релизов. Волна продаж только-только прокатила, и до E3 никто не собирается показывать что-либо стоящее. Поэтому и случился такой облом с демо-версиями, что и позволило нам заполнить высвободившееся место двумя массивными клиентами.

Не могу не отметить явный прогресс в плане появления в российских магазинах самых современных MMORPG. EverQuest 2 и Final Fantasy XI пробились к отечественному юзеру благодаря "Акелле", а в феврале ждем появления европейской версии World of Warcraft - с подачи компании "Софт Клаб". И это, заметьте, уже не разовые события (да, продавались боксы с UO, AO и EVE, но погоды они явно не сделали), это - тенденция. Нашего пользователя наконец-то признали окончательно платежеспособным со всеми "притекающими" последствиями.

В этом номере вы сможете обнаружить два игровых рейтинга, которые мы выставили "задним числом", в связи с появлением адд-онов: для Ultima Online и DAoC. Дело в том, что на момент их появления у нас не было принято "рейтинговать" онлайновые игры. Они были больше в диковинку, в отличие от наблюдаемого сегодня потока. Естественно, оценка выставлена с учетом "крутости" игры на момент ее релиза.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №93 ФЕВРАЛЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская

РЕДКОЛЛЕГИЯ

Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный
Редакторы Алексей Ратушкин, Андрей Алаев, Владимир Веселов, Леонтий Тютелев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Корректор Алена Лукаш
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Менеджер по рекламе Александр Смирнов
Коммерческий отдел Али Даутов
Отдел распространения Сергей Журавский
Senior Editor Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
EverQuest II

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: 744-6787
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Телефон: 744-6787
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
Телефон: 744-6787
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

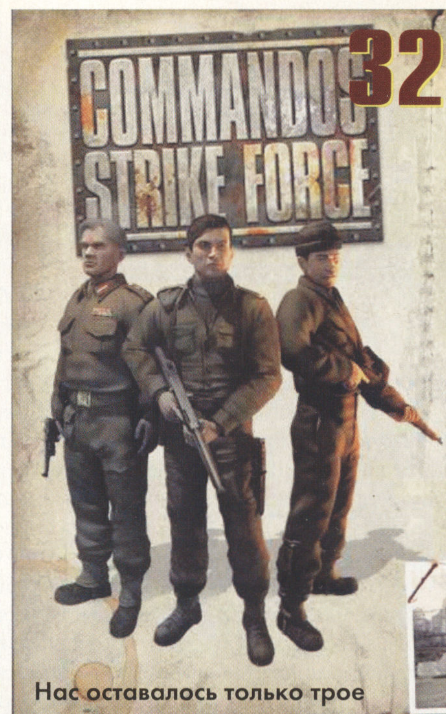
Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**, тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

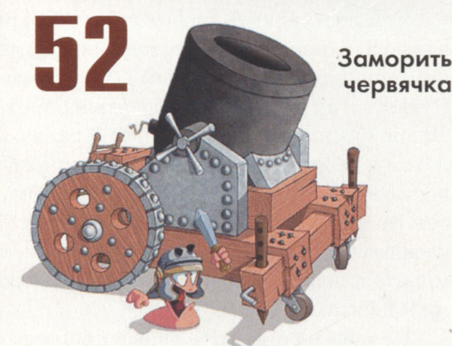
Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

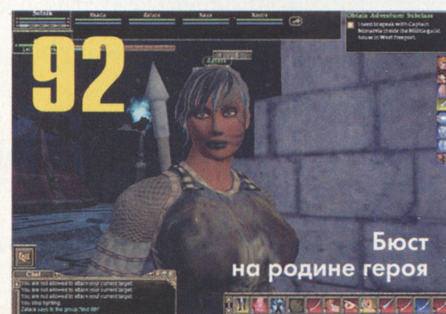
ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ







СОДЕРЖАНИЕ

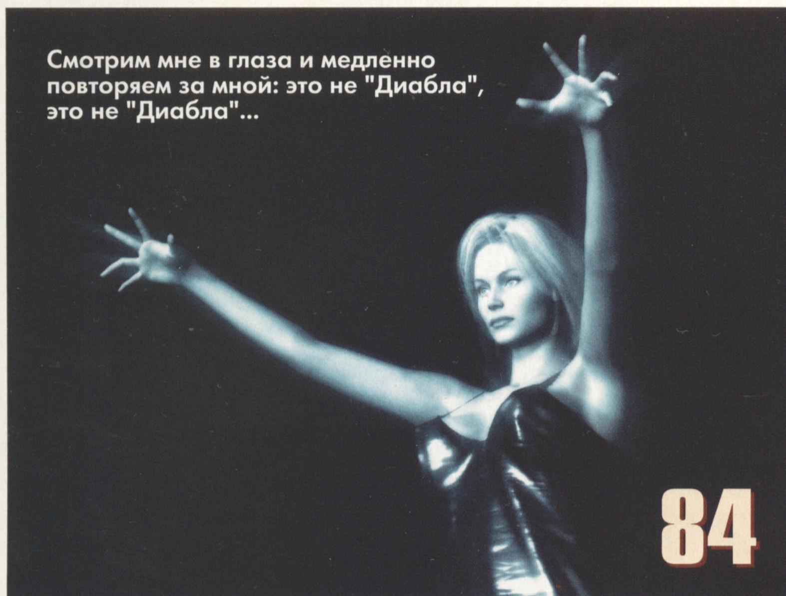
А это - девица,
Ворует все, что ей пригодится,
Особенно то, что в музеях хранится.

У него на поясе череп от Юдашкина

Что висишь, качаясь

Вышел месяц из тумана, вынул ножик...

Убить принцессу



Смотрим мне в глаза и медленно повторяем за мной: это не "Диабла", это не "Диабла"...

Пища для воронов

Мои университеты

Здравствуй, мама. У меня все хорошо: новой работой доволен, зарплата - высокая. Только кормят здесь так себе...

КОНКУРС: "ХАНДРА – ЖУТКАЯ ГАДОСТЬ!"

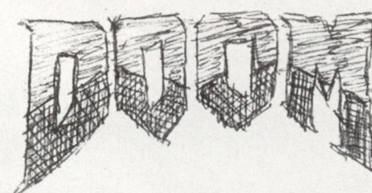
Когда все окрестные небоскребы замело снегом по самые печные трубы, и крысы сожрали последние валенки, можно поневоле загрустить: от стужи за окном, от зависти к живущим на берегах теплых морей и океанов, от хвостов за последнюю сессию и учителей, ставящих двойки за не выученные уроки. Но мы со всей ответственностью заявляем: хандра – жуткая гадость! Поэтому гоните ее как можно дальше, куда-нибудь на Северный полюс. Или даже на Южный. А чтобы сделать это было проще, предлагаем вам просто сесть и вспомнить самые забавные моменты, которые случались с вами во время прохождения игр.

Если же вы, развеселившись сами, захотите поделиться снизошедшим на вас хорошим настроением с нами и пришлете описание приключившейся забавности, то мы не останемся в долгу и устроим конкурс на самое-самое веселое из. Только очень-очень просим учесть: любую историю интересной и смешной делает, в первую очередь, мастерство рассказчика. Помните об этом.

КУДА ОТПРАВЛЯТЬ-ТО!?

Нам. В редакцию НИМ. По адресу: 123182, Москва-182, а/я 2, с пометкой на конверте "Хандра – жуткая гадость!" Или на электронный адрес: konkurs@game-navigator.ru. Не забывайте указывать свое имя, фамилию и отчество, а также контактные и бесконтактные телефоны.

Призовой фонд:
Автор лучшей-прелучшей истории получит приз: карманный и персональный компьютер Zire 31, который предоставила компания RRC - мастер-дистрибьютор компании palmOne.



Авторы просто лучших историй, тоже обижены не будут, заготовлены запасы таких полезных для здоровья игр, как DOOM 3, "Карибский кризис" и "Космические Рейнджеры 2: Доминаторы". Можете даже в конце истории приписывать: "А еще, кроме наладонника я бы хотел получить следующую игру: ..."

Наладонник, который мы разыгрывали среди подписчиков в декабрьском номере, волею судеб достался Ивану Славуцкому. Ему всего 13 лет, но в нем уже чувствуется характер настоящего мужчины, потому как за призом он отправил свою матушку.

Дорогой Иван, если эта милая женщина вдруг не является твоей мамой, то, пожалуйста, аккуратно вырежи эту фотографию и отнеси в ближайшее отделение милиции.

P.S. Итоги конкурса "Народное творчество" будут подведены в следующем номере.

НОВОСТИ

Андрей ЕГОРОВ
Андрей ИВАНОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН
Дмитрий КОЛГАНОВ
Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.

Безумству храбрых - респект!

Duke Nukem как мод Half-Life 2

Отличный. От другого

Если большая компания 3D Realms уже второй век не может сделать одну-единственную игру, то это еще не значит, что простой парень с сайта www.hl2world.com не в состоянии в одиночку разработать римейк своего любимого Duke Nukem 3D! Героя зовут - сверяемся с паспортом - omega552003, и он уже добился определенных успехов в своем нелегком деле. Перевод легендарного шутера с запасного пути на свежепроложенные рельсы Source-движка завершен практически на десять процентов. Первые скриншоты впечатляют: уровень "Ядерный холокост" вполне узнаваем, текстуры серых небоскребов родные до слез, а внутри здания нас наверняка ждут собакообразные монстры и стриптизерши. В общем, можно было бы петь и плясать, если бы представители 3D Realms не сказали резкое "нет". Отцы ядерного Герцога утверждают, что таким образом происходит грубое нарушение их авторских прав. Уж лучше бы Duke Nukem Forever побыстрее доделали, чем плакаться в жилетку на свою нелегкую девелоперскую жизнь. Обидно, из Duke: Source вырисовывался очень перспективный проект. - ***В.Ч.***

K-D LAB меняет политику

Андрей Кузьмин основывает новую компанию

Новый генеральный директор K-D LAB Юлия Шапошникова сделала заявление о текущем положении дел в компании. Андрей "KranK" Кузьмин, отец-основатель K-D LAB, под руководством которого были созданы "Самогонки", "Вангеры" и "Периметр", покинул студию и основал собственную компанию KranX Productions.

Юлия "Ylitka" Шапошникова

По заявлению госпожи Шапошниковой с начала текущего года будет изменена политика компании, которая до этого была нацелена на раскрутку "культовой личности" в команде.
Усилия компании будут направлены на развитие методов эффективного производства игр небольшим количеством профессионалов. Еще одна цель фирмы - подготовка и обучение специалистов разных направлений для того, чтобы сократить сроки разработки игр в разы без потери качества, коммерческой привлекательности и оригинальности.
"Мы были и остаемся порядочными, приличными людьми, с которыми всегда можно договориться, - заявила Юлия, - а тех, кто хотел бы другого будущего K-D LAB, просим нам не мешать. В связи с этим, все официальные заявления от лица K-D LAB уполномочены делать только люди, обладающие на это правом по долгу службы и которые за свои слова несут ответственность перед компанией, а именно Генеральный директор K-D LAB Юлия Шапошникова, Управляющий директор K-D LAB Евгений Новиков и PR-менеджер компании Елена Худенко.

Андрей "KranK" Кузьмин

Мы всегда рады рассказать всем про нашу компанию. А уважаемого Андрея Кузьмина просим соблюдать профессиональную этику и не разглашать конфиденциальную информацию, полученную на посту Генерального директора компании K-D LAB". - ***А.Е.***

Опаздывающий Бард

Ubisoft издаст "Бардовские байки"

Французы из Ubisoft стали европейскими издателями RPG The Bard`s Tale. Несмотря на то, что на пристав-

Порубаю в капусту всех тех, кто мне помешает добраться до Европы!

ках детище InXile появилось на свет в октябре прошлого года, до персоналок игра доберется лишь к марту 2005 года. **- В.Ч.**

Worms продолжают расползаться

Анонсированы четвертые "Червяки"

Даешь ракетных червяков!

Издатель Codemasters анонсировала новую игру про знаменитых червяков от студии Team 17 под названием Worms 4: Mayhem. Смысл игры останется прежним: команды червяков занимаются уничтожением друг друга. Как и недавний Worms: Forts under Siege, четвертая часть будет выполнена в полностью трехмерном мире, но не потеряет своего комедийного мультяшного стиля.

Сингловая часть игры предложит пройти двадцать пять миссий, задания в которых будут варьироваться от захвата определенного предмета до тотального уничтожения оппонентов. Для этого нелегкого труда будет предоставлен значительно расширенный арсенал оружия и прочих инструментов.

Как водится, кастомизации будет подвержено практически все: внешность червяков, их имена, эмблемы команд, озвучка. Для любителей создания собственного оружия в игре предусмотрен специальный редактор Weapon Factory, который поможет воплотить самые необычные милитаристские фантазии.

Ну и, разумеется, сохранено самое главное Worms-веселье - мультиплеер. В нем смогут сразиться одновременно до четырех игроков, каждый со своей уникальной командой. Для многопользовательской игры будут доступны, как все карты из сингловой части, так и двадцать специально созданных для сетевых баталий. Все это появится уже во втором квартале этого года на PC, Xbox и PlayStation 2 одновременно. **- А.И.**

ХРОНИКА ФРАНКО-АМЕРИКАНСКОГО КОНФЛИКТА

Скандал разгорается

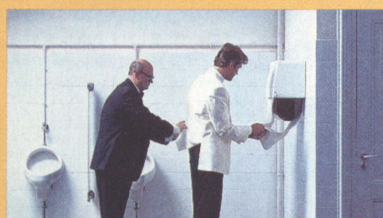
Ubisoft продаваться не хочет

Бруно Боннел: No pasaran!

Скандал, разгоревшийся после объявления о покупке 19,9% акций Ubisoft компанией Electronic Arts, продолжается, к нему подключилась еще и Atari. Не так давно, в интервью одному изданию генеральный директор Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) заявил, что он считает враждебными действия со стороны руководства EA и не собирается с этим мириться. Теперь генеральный директор Atari Бруно Боннел (Bruno Bonnell) сообщил, что, возможно, они поддержат французское издательство и помогут им сохранить свои акции. "Electronic Arts еще не завершила до конца операцию по покупке акции Ubisoft", - заявил Бруно. - "Я надеюсь, что Ubisoft найдет пути, чтобы защитить себя, и Infogrames не останется последним бастионом европейской игровой индустрии. Будет очень обидно наблюдать за тем, как талантливые европейские девелоперы падут жертвами американского конгломерата". При этом Боннел не сказал, как именно Atari собирается помочь французам, но, скорее всего, они попытаются затянуть принятие решения по заявке EA. За это время Ubisoft придется собрать деньги и выплатить долг в $155 млн. Также, по информации французского издания L'Agefi, в дело может вмешаться и Vivendi Universal. Если EA все-таки удастся претворить свои замыслы в жизнь, то она заполучит в свои руки второй по размеру пакет акций, первый пока удерживают братья Гильмо, основатели компании. - *Д.К.*

Let it be

Французское правительство EA не помеха


Не беспокойтесь, у меня руки чистые. Только что помыл

Агентство "Рейтер" сообщило, что французское правительство не собирается вмешиваться в ситуацию, связанную с попытками Electronic Arts заполучить контроль над Ubisoft. Во французских средствах массовой информации ходили слухи о том, что французское правительство ведет активные закулисные действия с целью не допустить перехода контроля над Ubisoft в иностранные руки. В частности, рассматривался вариант, по которому конкуренцию EA должно было составить крупнейшее французское игровое издательство Vivendi.
Однако Vivendi сама находится в непростой ситуации, во многом как раз из-за убыточности игрового подразделения, от которого компания в свое время уже пыталась избавиться. Поэтому сложно было ожидать от нее какого-либо интереса к приобретению Ubisoft. И вот теперь, похоже, французское правительство умывает руки. - *Р.Ф.*

Ubisoft, Марсельеза, Сопротивление

Все идет по плану!

У Ива Гильмо, председателя совета директоров Ubisoft и патриота, есть план. И хотя подробности будущей контр-операции держатся в секрете, мы уже сочувствуем американскому гиганту Electronic Arts. Французы - народ гордый и хладнокровный. Кто к ним за контрольным пакетом акций придет, тот от "контрольного" и погибнет. Неизвестно, каким именно образом лишившаяся поддержки государства и компаний-соотечественников (некоторые из них грозились помочь в борьбе с оккупантами) Ubisoft намерена "сделать" жадных американских буржуев, но даже в заявлении Ива Гильмо чувствуется неукротимый французский дух: "Мы изучили стратегию EA и проанализировали возможные варианты развития конфликта. Мы знаем, как ответить на враждебное поглощение и готовы победить".
Что мы можем сказать? Хороший у вас план, товарищ Гильмо! - *Bros.*

Ребята, давайте жить дружно!

EA никому не желает зла

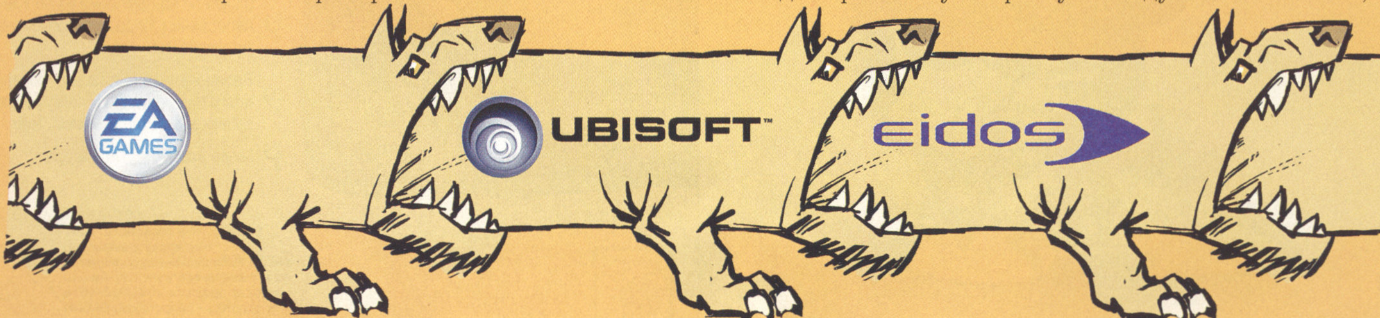
Герхард Флорин: Чуваки, в натуре, шо за базар?!

Из-за нападок со стороны французской прессы президенту EA Europe Герхарду Флорину пришлось дать интервью газете La Tribune, в котором он объяснил политику EA по отношению к покупке акций Ubisoft. "Все думают, что мы никогда не вели переговоров с Ubisoft. Это не так. Мы общались с представителями Ubisoft, Activision, Eidos и другими крупными издателями по поводу этой ситуации", - сообщил Герхард. - "Мы говорили не только о приобретении, но и о партнерстве. Нам просто предоставилась возможность купить 20% акций, и мы их купили, не выдвигая никаких требований. Что же в этом враждебного?"
Тем не менее, в Ubisoft не верят словам и готовятся к неким оборонительным действиям. - *А.И.*

На бой кровавый, святой и правый!

Ubisoft формирует коалицию

Вы удивитесь, но странная Ubisoft все еще противится финансовой высадки EA в Нормандии. Оказывается, одна из главных задач стратега французского Сопротивления - заключить союз с другими издателями для совместного противостояния финансовой оккупации. К сотрудничеству почти склонились Activision и Take-Two...
Как видите, петушиные бои медиамагнатов перестали быть до первого "Ку-ка-ре-ку!" и ведутся не на жизнь,



а на смерть. Теперь видеоиндустриальными разборками интересуется весь мир и самая серьезная пресса. Например, вышеизложенная информация была опубликована в авторитетной La Tribune. По мнению ее обозревателя, последний раунд остался за Ubisoft. – ***Bros.***

Ты скажи, че те надо!

Ubisoft снова жалуется

Ubisoft опубликовала отчет о финансовых показателях за последний квартал, в связи с чем Ив Гильмо ответил на вопросы аналитиков и журналистов по поводу ситуации, сложившейся вокруг покупки акций. На вопрос некоего Гари Купера о том, что именно Гильмо думает о действиях со стороны EA, Ив ответил: "Ввиду того, что эти ребята купили 20% наших акций, нам теперь придется обсуждать с ними все планы, а также прислушиваться к тому, чего они от нас хотят. Мы до сих пор находимся в неведении по поводу их дальнейших намерений. Интерес к нашим акциям лишь подтверждает, что активы, студии и бренды, принадлежащие Ubisoft, действительно стоят того, чтобы из-за них скандалить. Мы ведем переговоры с множеством участников, как игрового рынка, так и рынка развлечений, которые могли бы оказать нам спонсорскую поддержку в этой ситуации... И еще один момент. В течение ближайших нескольких дней Федеральная Торговая Комиссия должна принять решение о правомочности покупки акций со стороны EA. И уже к середине февраля американцы будут обязаны объявить о своих дальнейших планах, и тогда мы точно сможем узнать, что же они все-таки задумали".

Кстати, по сообщению deal.com, цены на акции Ubisoft достигли высшей точки за последние два с половиной года. - ***Д.К.***

Пока ты ешь кого-то, кто-то ест тебя

Пищевая цепочка в игровой индустрии

Интересный поворот событий вокруг Сделки Века. Сор, вынесенный из избы обоюдными стараниями EA и Ubisoft, смогом повис над Туманным Альбионом и совершенно неожиданно аукнулся британской Eidos. Оказывается, одним из самых жирных пунктов в зловещем "Плане Ива Гильмо" было приобретение английского издателя. Практически в защитных целях Ubisoft намеревается сделать с Eidos то же, что EA уже второй месяц пытается провернуть с самой Ubisoft. Напоминает пищевую цепочку? Именно! А в дикой природе, как известно, правых и виноватых нет. Одни лишь хищники и жертвы.

Но это пока лишь часть плана, и хотя переговоры ведутся довольно давно, о результатах говорить преждевременно. В то время как Ubisoft окончательно уверовала в собственное спасение и полна энтузиазма, Eidos всячески старается умерить пыл Ива Гильмо и намекнуть, что дело еще не в шляпе. Хотя бы потому, что в приобретении Eidos помимо "Юби" заинтересованы и другие магнаты. А значит, без боя невеста не сдастся, будет ярмарка женихов. Интересно, числится ли среди них EA?

Если вы вдруг только что вернулись с Луны и не в курсе той самой Сделки Века, мы напомним вам содержание предыдущих серий. Бездонное нутро EA давно стало братской могилой для многих купленных с потрохами фирм. Теперь вот очередь дошла до богатой витаминами Ubisoft. Откусив двадцать процентов акций жертвы, хищник плотоядно улыбнулся и объявил о своем намерении продолжить трапезу. Отчаянно сопротивляясь, Ubisoft обозвало EA-ланч "враждебным поглощением" и пытается разрабатывать планы борьбы с ненасытной корпорацией... - ***Bros.***

ОСТОРОЖНО!

ЭТО НОВОСТИ ПРО ВСЯКИЕ АКЦИИ, ПРОЦЕНТЫ И ПРОЧИЕ ЦИФЕРКИ

Россия прирастает интернетом

Леонид Рейман - министр со связями

В конце декабря состоялась пресс-конференция министра информационных технологий и связи Леонида Реймана, на которой подводились предварительные итоги развития отрасли в 2004 году.

По данным министерства, восемнадцать с половиной миллионов россиян, то есть каждый двенадцатый житель России, в прошлом году пользовались интернетом. Количество персональных компьютеров в РФ превысило отметку в пятнадцать миллионов штук, что составляет примерно десять PC на сто человек. Производство программного обеспечения и сфера информационных услуг растут быстрее, чем продажа аппаратных средств.

"Отрасль связи завершает этот год с очень хорошей тенденцией. Прогнозируемый объем доходов отрасли информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) за этот год составит 770 миллиардов рублей, в том числе: от услуг электросвязи - 480 миллиардов рублей, от услуг почтовой связи - 35,5 миллиардов рублей, от рынка информационных технологий - 255 миллиардов рублей", - сообщил министр.

По предварительным данным, привлечение отечественных инвестиций в основной капитал отрасли к концу 2004 года составило $4,1 млрд. (рост по отношению к показателю прошлого года - 24,6%), иностранных инвестиций - $1,1 млрд. (61,3%). **- А.И.**

Налоговые льготы для "игроделов"

Правительство Луизианы приняло решение о снижении налогов для всех игровых компаний, действующих на территории штата. Подобный закон уже действует для киностудий, для которых "поблажка" составляет 4%. Для разработчиков игровых проектов она будет достигать 10%. Правда, принятое решение обусловлено не радением о судьбах игровой индустрии, а тем, что штат испытывает определенные финансовые затруднения. По мнению аналитиков, данное решение сможет привлечь игровые компании, что приведет к пополнению казны. **- Д.К.**

Владельца Interplay обанкротили

Этот шаман из Kao the Kangaroo Round 2 уже поменял владельца. Скоро данная процедура предстоит прочему имуществу Titus Interactive

Суд города Meaux признал французское издательство Titus Interactive банкротом. Руководству Titus был дан срок до седьмого февраля, чтобы привести свои дела в порядок.

"Компания не имеет средств для финансирования какой-либо новой игры, так что выхода из кризиса не видно. Прибавьте сюда еще долг Titus в размере $43,8 млн.", - так прокомментировал свой вердикт судья в интервью газете La Tribune. Это решение распространяется на все дочерние компании Titus, расположенные на территории Франции. Но оно не относится к тем "дочкам", что расположены за ее пределами, в том числе и к многострадальной Interplay. Несмотря на то, что лицензия на Fallout была в прошлом году продана Bethesda Softworks, в собственности Interplay остается еще много лицензий на популярные игры. Поэтому пакет ее акций (67%), принадлежащий Titus, теперь уйдет с молотка. Лакомая добыча для любого издателя. **- А.И.**

Британия и игры навсегда

Дело "коробки от Билли" живет и побеждает

Организация ELSPA опубликовала обзор состояния игрового рынка Великобритании. По обнародованным данным, этот сектор продолжает стремительно развиваться, за год он вырос на 6,6%. В 2004 году развлекательного софта для всех платформ было продано на сумму $1,82 млрд.

"Индустрия игр является динамично развивающейся отраслью в Великобритании, что подтверждается стабильным увеличением продаж в течение 2004 года. Несмотря на то, что за прошедшие двенадцать месяцев не появилось ни одной новой платформы (видимо, релиз Nintendo DS и PSP под конец года в

Nival расширяет поле деятельности

Разработчиком быть хорошо, а продюсером - лучше

Дмитрий Захаров

Компания Nival Interactive сообщила об открытии подразделения по продюсированию внешних разработок. Подразделение создано в рамках программы стратегического развития бизнеса и предназначено для обеспечения всесторонней и качественной поддержки перспективных проектов внешних команд и студий на технологической базе игр "Нивала". Подразделение возглавляет Дмитрий "Zak" Захаров, чей богатый опыт в игровой индустрии, а также высокие профессиональные качества прошли проверку временем: за плечами Дмитрия множество масштабных проектов, среди которых - "Проклятые Земли", "Операция Silent Storm" и "Часовые".

"В условиях уже сформировавшегося рынка даже молодым командам необходимо придерживаться самых высоких стандартов и культуры разработки, использовать большое количество готовых решений, получать своевременные консультации и помощь, - сказал Дмитрий Захаров, - наша задача - обеспечить их всей необходимой информацией и поддержкой для создания игр, конкурентоспособных на мировом рынке".

Продюсерское направление в "Нивале" появилось еще летом 2004 года, но только сейчас окончательно оформилось в самостоятельное подразделение, которое уже в самое ближайшее время анонсирует первый проект, разрабатываемый внешней командой при поддержке Nival Interactive. **- А.Е.**

Больше зла

Evil Genius удвоится

Успешные игры со временем обзаводятся продолжением. Это прописная истина современной игровой индустрии. Не стала исключением и Evil Genius. Дата выхода сиквела этой уникальной стратегии зла запланирована

расчет не брался), рынок продолжает расти", - заявил генеральный директор ELSPA Роджер Беннет. Любопытно, что основной доход принесли не компьютерные, а консольные проекты, особенно Halo 2 и GTA: San Andreas. Тираж последней составил 1,75 млн. копий. Из платформ больше других отличилась Xbox. Количество проданных игр для этой консоли выросло на 37,9%. **- Д.К.**

Заначка по имени Atari

Компания Infogrames выставляет на продажу 11 миллионов акций своей самой известной торговой марки Atari (общая стоимость равняется $26,6 млн.). Если сделка состоится, то за издательством останется контрольный пакет в размере 52% акций. Дело в том, что в июле Infogrames придется платить по своим многочисленным банковским займам, размер которых на данный момент достиг аж $152,3 млн. Такими темпами легко и по миру пойти. **- В.Ч.**

Activision может сменить владельца?

А выглядит порядочным человеком

Известный медиа-магнат Руперт Мердок и его компания News Corporation Group, владеющая телекомпаниями Fox и Sky, возможно, в скором времени придут в игровую индустрию. О таком намерении говорит выступление управляющего компанией Питера Чернина на конференции US Investment Conference, в котором он заявил следующее: "Мы рассматриваем игровую индустрию как серьезный бизнес и хотели бы в нем поучаствовать. Тем более что нам по силам приобрести любую из ныне существующих компаний, включая лидера - Electronic Arts".

Среди наиболее вероятных объектов вложения средств Питер отметил Activision, которая при сравнительно небольшой цене (в три миллиарда долларов, против девятнадцати у EA) является одним из крупнейших издателей и обладает неплохим набором популярных брендов. Однако конкретную сумму инвестиций в игровую индустрию Питер назвать отказался, отметив лишь, что сейчас многие медийные компании начинают проявлять интерес к данному бизнесу. **- А.И.**

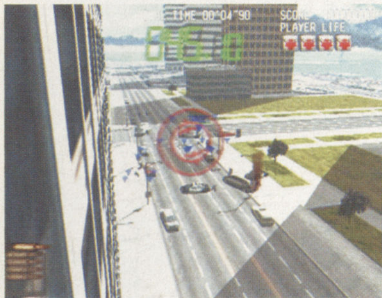
Девелоперский шопинг

Take-Two Interactive за $1,3 млн. купило британскую студию Venom, чей костяк составляют выходцы из когда-то знаменитой компании Rare. Причем покупатель не поскупился выплатить всю сумму сразу и наличными. Также издательство сообщило о подробностях недавнего приобретения у Microsoft компании Indie Built (специализирующейся на разработке спортивных симуляторов). Стоимость сделки составила $18,5 млн. **- В.Ч.**

на 2006 год. Первые подробности от разработчиков из Elixir Studios последуют во время выставки E3. **- В.Ч.**

Доктор, дайте мне джойстик!

Видеоигры полезны хирургам



Silent Scope - игра, в которой вам дают в руки снайперскую винтовку. Особенно полезна хирургам

В конце прошлого года состоялась конференция, которая собрала представителей медицины и игровой индустрии. Организовал ее доктор Джеймс Россер мл. (Dr. James C. Rosser Jr.), глава Advanced Medical Technologies Institute. Основной целью мероприятия было обсуждение возможности создания игры, с помощью которой хирурги могли бы оттачивать профессиональные навыки. По словам Россера, он протестировал около сотни игр, и такие проекты, как Super Monkey Ball, Silent Scope и Star Wars: Episode I Racer вполне способны развивать точность движений и скорость реакции, что может способствовать снижению количества допускаемых врачами ошибок. По его мнению, неплохо было бы создать игру специально для хирургов. Каких-либо контрактов по разработке заключено не было, но Джеймс рассчитывает, что конференция станет ежегодной, и в следующий раз она привлечет внимание большего количества заинтересованных специалистов. - *Д.К.*

Небеса зовут в высь

На авиавыставке пройдет турнир виртуальных пилотов

На грядущей выставке London Air Show в рамках организованного Microsoft проекта Sim City состоится турнир виртуальных пилотов Breitling Fighter Challenge. Для проведения состязаний будет использовано новейшее обучающее программное и аппаратное обеспечение. В течение трех дней любой желающий сможет попробовать свои силы в виртуальном единоборстве, победитель получит гордое звание London Air Show Top Gun. Игровые места будут максимально приближены к реальным кабинам самолетов, для чего будут использоваться системы из трех мониторов (при помощи технологии карточек Matrox Parhelia 512), а также манипуляторов X52 от Saitek. На выбор пилотам будут предложены два американских истребителя, пять русских и один немецкий. - *Д.К.*

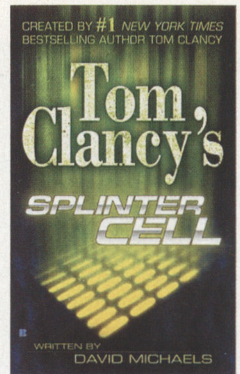
Эй, кто последний в очереди за бесплатным керосином?

Бумажный спецагент

Приключения Фишера отлично продаются и в книжном варианте

New York Times опубликовала десятку самых продаваемых книг, среди которых, на восьмой позиции, оказалось и произведение под названием Tom Clancy's Splinter Cell, опубликованное в декабре прошлого года. Естественно книга рассказывает о похождениях спецагента American National Security Agency Сэма Фишера и полностью основана на событиях игры. Кстати, компания Ubisoft вынашивает планы съемок фильма по мотивам игры, что не удивительно: две части произведения уже были проданы общим количеством в 9,7 млн. экземпляров. А в скором времени грядет и третья - Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory. - *Д.К.*

Смотреться в разбитое зеркало - семь лет адд-онов



Один писатель придумал, другой - написал. Как деньги делить будут?

Четыре товарища

Еще один фильм станет игрой

Издательство Activision анонсировало кроссплатформенный action Magadascar (PC-версию разрабатывает компания Beenox). В основе игры лежит сюжет еще не вышедшего в свет одноименное анимационного фильма киностудии DreamWorks Pictures. В мае 2005 года геймеру разрешат взять под свое шефство льва Алекса, жирафа Мелмана, зебру Марти и бегемотиху Глорию. - *В.Ч.*

Синдикат стритрейсеров

Street Racing Syndicate обрела европейского издателя

Компания Hip Games приобрела у приставочного гиганта Namco права на издание на территории Европы перспективного автомобильного симулятора Street Racing Syndicate, по поводу чего не скрывает свое чувство глубокого удовлетворения. Напомним, что на второй PlayStation игра появилась 31 августа 2004 года, и ее оценки не отличались чрезмерной восторженностью. На PC она пожалует 25 марта 2005 года. - *В.Ч.*

Сэм Фишер превратится в Карателя?

С кандидатом на роль спецагента, похоже, определились

Paramount Pictures собирается пригласить на роль Сэма Фишера в экранизации Splinter Cell Томаса Джейна ("Каратель", "Ловец снов", "Кровавый четверг", "Милашка", "Глубокое синее море"). Западная пресса

↑ И зачем я смотрелся в это дурацкое зеркало?

в один голос утверждает, что режиссер картины Питер Берг (в его послужном списке числится развлекательный боевик "Сокровища Амазонки") провел с актером несколько деловых встреч, в ходе которых Томас Джейн дал предварительное согласие напялить на себя прибор ночного видения и прорезиненный костюм агента национальной безопасности. Релиз ленты запланирован на вторую половину 2006 года. Причем он состоится только после выхода "Карателя-2". **- В.Ч.**

Молинье возвели в рыцари

"К чему мне орден, я согласен на медаль"

↑ Питер Молинье

Самый успешный разработчик с берегов туманного Альбиона Питер Молинье удостоился ордена Британской Империи (кавалеры этого ордена получают право стать рыцарями), в связи с огромным вкладом в становление английской игровой индустрии. Растроганный создатель Black & White и Dungeon Keeper произнес: "Я никогда не мог подумать, что мне окажут такую честь. Британия - одна из стран, сыгравших важную роль в становлении игровой индустрии". Также Питер признался, что слабо представляет, в каком наряде он отправится на торжественную церемонию. **- В.Ч.**

Отставка по семейным обстоятельствам

В Codemasters опять поменялся директор

← Пока Дэвид счастлив, но надолго ли?

В прошлых выпусках новостей мы вам сообщали о том, что Ник Уилрайт стал новым директором британского издательства Codemasters. Но на этом посту он смог продержаться лишь три месяца. Отсутствие свободного времени и редкие встречи с семьей вынудили его подать в отставку. Теперь в освободившееся кресло сел основатель и один из сопредседателей совета директоров компании Дэвид Дарлинг. Вот как он прокомментировал свое назначение: "Я до сих пор пылаю страстью к этой компании в частности и ко всей игровой индустрии в целом. Убежден, что смогу открыть новую главу в истории Codemasters. В своем развитии мы будем идти все дальше и дальше, опираясь, как на новые, так и на давно ставшие популярными тайтлы". **- В.Ч.**

Painkiller: будет где постреляться

Запущен первый российский сервер игры

Компании "Акелла" и "МТУ-Интел" сообщили о запуске первого официального российского сервера игры "Painkiller: Битва за Пределами Ада" на игровом портале СТРИМ.Арена. Присоединиться к многопользовательским баталиям может любой желающий. Для этого нужно лишь иметь на своем компьютере установлен-

Раз запустили, значит, будет летать

ную "Painkiller" и адд-он "Painkiller: Битва за Пределами Ада", а также толстый-толстый интернет-канал. Подробнее ознакомиться с правилами подключения можно на сайте streamarena.ru. Все пользователи СТРИМ получат доступ к серверу бесплатно, без учета входящего трафика. - ***Д.К.***

Рушим стандарты

Геймер не значит подросток

Фирма Peter D. Hart Research Associates провела исследования, благодаря которым стало известно, на что тратит свое свободное время среднестатистический геймер. Спонсором данного мероприятия выступила Entertainment Software Association, организатор выставки E3. Опрос был проведен еще в сентябре прошлого года, для чего случайным образом были выбраны 802 совершеннолетних геймера, каждый из которых тратит на игры не менее 6,8 часа в неделю. Вопреки ожиданиям, статистика показала, что 79% опрошенных занимаются спортом более двадцати часов в неделю, 92% читают книги и газеты, 62% являются постоянными посетителями концертов, театров, музеев и т.п., 78% исправно исполняют свой гражданский долг, участвуя в выборах. Также оказалось, что половина респондентов являются вполне творческими личностями, занимаясь рисованием или игрой на каком-либо музыкальном инструменте, а 45% около пяти с половиной часов в неделю добровольно посвящают общественно-полезным делам. Кстати, по данным ESA, средний возраст геймеров составляет 29 лет, в то время как несовершеннолетних игроков (до 18 лет) - всего 30%. Президент ESA Дуглас Ловенстайн прокомментировал полученные результаты: "Те, кто по-прежнему представляют себе геймеров тупыми бездельниками, живут в своих собственных фантазиях". - ***Д.К.***

Все дороги ведут в Берлин

Анонсирована очередная игра про Вторую мировую

По многострадальной дороге на Берлин не прошелся только самый ленивый игродел. Ее топтали сапоги героев Call of Duty и Commandos, рыхлили гусеницы махин "Блицкрига" и Sudden Strike. Ее, проклятую, прятали от неба тучи "ИЛ-2: Штурмовиков" и B-17: Flying Fortress... Вслед за пионерами игростроя подтянулся и арьергард. "Не изволите ли отведать тех же

Со снайпером, похоже, все в порядке. А с разработчиками?

щей в двадцатый раз?" - для вежливости спросили нас разработчики из City Interactive и, не дождавшись ответа, анонсировали новое WWII-блюдо. Знай, дорогой читатель: вкусной и здоровой пищей здесь и не пахнет. Не то чтобы игра Battlestrike: The Road to Berlin сразу же не нравится. Все в ней ладно: и на лицо прекрасна (хотя после Pacific Assault требования к графике в аркадных WWII-шутерах, конечно, подскочили), и внутри не пуста. Уже продекларировано многообразие геймплея: управлять можно всем, у чего растут крылья (!) и колеса, в меню миссий замечены весьма аппетитные пункты вроде снайперских дуэлей в агонизирующем Берлине, а сами разработчики определяют свое творение как "интенсивный и напряженный экшн".
И тут же неразборчиво бурчат что-то про удобный интерфейс, эпические баталии, душещипательную историю, искусный AI. Казалось бы, вполне съедобно выглядит. Но... желудку не прикажешь. Насытились, баста! - ***Bros.***

Constantine доберется и до нас

Еще одна приставочная игра превратится в компьютерную

В продажу поступили противотуманные контактные линзы

SCi Games, задумавшись о сущем, пришла к выводу, что столь неординарному событию, в которое Warner Bros. грозится превратить готовящийся к выходу на мировые экраны киноблокбастер Constantine, двух одноименных приставочных - для PS2 и Xbox - игр явно недостаточно. Дабы не раздражать того, кто любит троицу, до кучи была анонсирована и компьютерная версия.
Тем, кто забыл или не знал, напоминаем и сообщаем: Constantine обещает быть 3D horror-action с видом от третьего лица. Ее главный герой - детектив Джон Константайн (John Constantine) - избран на роль спасителя человечества от истинного зла. Ради этой святой цели ему предстоит прогуляться до ада, открыть глаза тамошним обитателям на их ошибки и заблуждения и за-

Унеси ты меня от этой ужасной графики подальше

тем вернуться обратно. Разработчики обещают всецело содействовать Джону в его нелегкой миссии, для чего, в частности, снабдят пламенного борца с нечистью всевозможными полезными артефактами. Такими, как Святой Дробовик или Огнемет Драконьего Дыхания. Международное геймерство сможет приобщиться к святому делу м-ра Константайна уже в марте сего года, когда и состоится релиз игры. - *Р.Ф.*

Всеобщая oSIMизация

Из "Симсов" сделают TV-шоу

Согласны ли телезрители, чтобы эти симсы стали мужем и женой?

В прошлом году мы рассказали вам о том, что Electronic Arts заключила со студией Rooster Teeth Productions соглашение, по условиям которого последняя подрядилась создать несколько комедийных телевизионных короткометражек по мотивам The Sims 2. Недавно стали известны первые подробности этого проекта. По форме действо будет напоминать риалити-шоу, в котором все действия интерактивных персонажей полностью будут зависеть от того, как по тому или иному вопросу распределятся голоса телезрителей. Коллективный разум должен решать, пойдут ли TV-симсы на кухню поужинать или же отправятся в постель. По мнению продюсеров, должна получиться интересная смесь из шоу Big Brother и популярного телесериала "Друзья". - *В.Ч.*

Борьба в одном флаконе

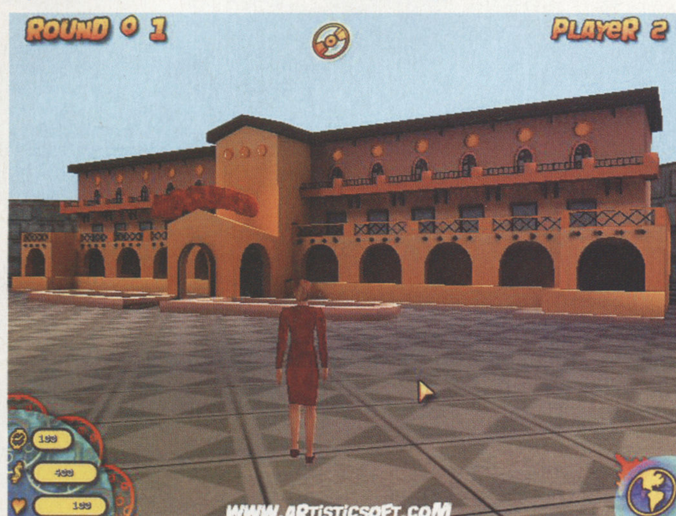
Новая защита от читеров будет направлена и против пиратов

То, что читерство в онлайновых играх стало большой проблемой, известно всем. Нет ни одной популярной игры, для которой не было бы разного рода трюков, пор-

тящих жизнь честным игрокам. И вот компания IT GlobalSecure объявила о том, что в первом квартале этого года будет представлено ее новое решение - SecurePlay Keeper. Данная программа позволит одновременно бороться, как с читерством, так и с пиратством.
Основной целью SecurePlay Keeper является сделать невозможным создание нелегальных серверов для онлайновых игр. Что, в свою очередь, напрямую ударит по пиратству. Причем, элементы системы безопасности будут содержаться везде: в серверной и клиентской части, в патчах.
По мнению создателей, их новшество значительно снизит размеры пиратства и риски компаний, создающих онлайновые игры. Особенно это актуально для азиатского региона, где подобное решение - едва ли не единственный способ эффективной борьбы с пиратами. - *А.И.*

Виртуальная жизнь налаживается

Аргентинские "Симсы" на настольный лад



И вы хотите, чтобы я жила в этом сарае?!

С каждым годом игры все более освобождаются от условностей и клише жанров. Последние уже давно барахтаются в одном котле и не устают удивлять все новыми метаморфозами. Например, студия под названием Artisticsoft, что дислоцирована в заманчивой для всякого негра Аргентине (а именно - в Буэнос-Айресе), анонсировала симулятор виртуальной жизни MetrobotiK.
В "завлекательной игре про общество" (разработчики никогда не скромничают в пресс-релизах) нам предстоит пройти путь от "нуля без палочки" до благополучного общественного элемента: сытого, счастливого, обеспеченного и образованного. Как сделать первый шаг, вы знаете не лучше клиентов биржи труда. Надо найти грязное яблоко, помыть его, продать, купить газету объявлений и попробовать трудоустроиться. Кто сказал Sims? Неуд!
Потому что MetrobotiK - это скорее компьютерная адаптация очень популярных в вашем детстве настольных игр. "Монополию" помните? Что-то вроде того. На трехмерной (и довольно красивой) карте есть десяток функциональных локаций: банк, казино, универмаг, институт, госпиталь, ресторан, сквер, соседские дома. Вся эта инфраструктура только и ждет, как бы дать вам кредит, образование, работу, оказать медпомощь, накормить, разорить. Игра существует в трех измерениях: сингл, мультиплеер и hot seat. Последние варианты обещают быть самыми забавными: наперегонки с друзьями мы стремимся к одной из вполне конкретной цели: шесть нулей на банковском счету, высшее образование, мягкое сидение топ-менеджера какого-нибудь нефтяного гиганта, счастье для себя любимого и даром, в конце концов. Кто сумел - тот и поспел.
В игре, где многое решает шестигранный случай, а сценарий совершенно нелинеен (да что там, его вообще нет!), идти к победе по прямой - довольно наивно. Придется хитрить, вставлять конкурентам палки (в колеса), постоянно бороться и искать. Насколько уверенно MetrobotiK передаст бесконечное очарование "настольных симуляторов" и удастся ли ему сместить Worms на посту самой компанейской игры - покажет время.
А именно - сверяем часы с пресс-релизом - 2005 год. Ждем и верим! - ***Bros.***

Торнадо по имени ЕА

Субмарине Silent Hunter III запрещено выходить в море до 17 марта

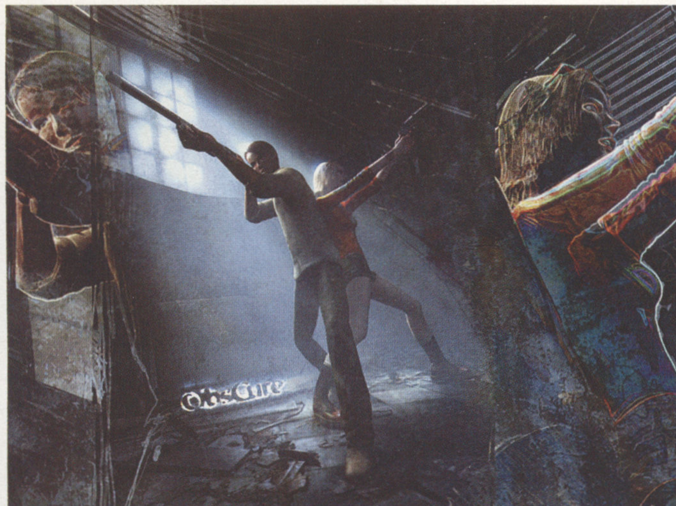
Ждет Севастополь, ждет Камчатка... Да что там, весь мир ждет!

Всему виной - штормовое предупреждение и воронка проклятья над французским паблишером. Ubisoft-издатель попал под огонь недружелюбной махины ЕА и несет ощутимые потери, и Ubisoft-разработчику, 28 морским волкам из Бухареста (Румыния, граф), остается только ждать, когда их хардкорному симулятору будет дана команда сойти со стапелей. На капитанском мостике (www.silent-hunteriii.com) подлодки SH3 сказано: выход в Золотое море назначен на 17 марта. И ни днем позже. Слово морских офицеров.
P.S. Для тех, кого на флот не взяли из-за высокого роста, сообщаем: Silent Hunter 3 - это самый честный на свете симулятор подводной лодки времен Второй мировой. Более того, перед нами престолонаследник жанра, ибо предыдущие игры серии были настолько уникальны и неотразимы в своей суровой морской романтике, что получили корону от восторженной прессы и передавали ее от отца к сыну на протяжении десятка лет. Третий отпрыск в династии обещает преумножить славу предков. Среди козырей: взвод исторических консультантов, фотореалистичный движок, возведенная в голливудскую степень романтика, живая команда субмарины, эпический саундтрек и настораживающее, нездоровое внимания к деталям - такого аутентичного морского симулятора свет (да и океанская пучина тоже) еще не видел. Кстати, в России локализацией игры займутся "1С" и "Логрус" - ***Bros.***

Я знаю, что вы будете делать в марте

Школьные ужасы на трех платформах

Вы будете играть в Obscure - первый на свете интерактивный молодежный фильм ужасов. Если верить Байрону Гаму, выпускающему менеджеру издателя Dreamcatcher, экшн-адвентюра получилась настолько страшной и драйвовой, что играть в нее будут предста-



Всех не перестреляете!

вители всех конфессий одновременно: консольщики, писишники, стратеги, пионеры, кормящие мамы и грудные дети... Оснований не верить красноречивому Байрону нет: игра стартует одновременно на трех ведущих платформах, голливудский сюжет про школьные проблемы подростков (в родном колледже завелись зомби, преподы посходили с ума, а на досках в классах стали появляться загадочные знаки) с гарантированными кишками и лавстори не оставит равнодушными никого.

Геймплей, пускай и не переворачивает жанр с головы на ноги, но подкупает верностью классике и масскультными позывами: пятерка главных героев - типичные кино-тинэйджеры - после очередного трэшевого скрипта (с матами и прочими трогательными речами, битьем морд и орошением подгузников) решают разделиться и самостоятельно исследовать родные учебные пенаты. Стоит ли говорить, что в конце останется только один, причем, как правило, девушка-негритянка (из политкорректности)?

Есть и фенечки. Например, у каждого из героев - свой профиль: вон тот паренек играет в американский футбол, а потому силен не по годам, а вон та девица пишет заметки для школьного вестника, а значит, очень искусна в решении пазлов. У учащихся развито чувство локтя: в бою им можно раздавать приказы, которые они беспрекословно исполнят даже ценой своей жизни, а ежели AI замешкается, всегда можно взять бразды управления тем или иным "пьюплом" в свои руки. Но самое страшное все равно случается, когда ты остаешься один на один с тьмой, тишиной и Неведомым... – *Bros.*

На пути к игровым звездам

Star Trek живет перспективами

Вам не кажется, что в последнее время резко сократилось число игр с лицензией вселенной сериала Star Trek? Этим же вопросом задались организаторы сайта

Так выглядела Star Trek: Away Team в 2001 году

Star Trek Gaming Universe. Не успели они толком погоревать о судьбах электронных версий "Звездного пути", как представитель могущественной империи Viacom Гарри Лэнг ради успокоения истосковавшихся фанатских душ выдал все накопленные секреты. Оказывается, сейчас в недрах различных девелоперских контор зреет куча перспективных проектов, причем два из них железно выйдут на PC. Первый - некая стратегия в реальном времени. И ни слова больше. Второй - онлайновая RPG, разработка которой ведется с конца 2003 года. Первые тесты проекта состоятся в 2006 году, а официальный релиз намечен на 2007. - *В.Ч.*

Эксклюзивом на эксклюзив

Take-Two наносит ответный удар

MVP Baseball 2005 и, вполне вероятно, последняя. По крайней мере, на ближайшее будущее

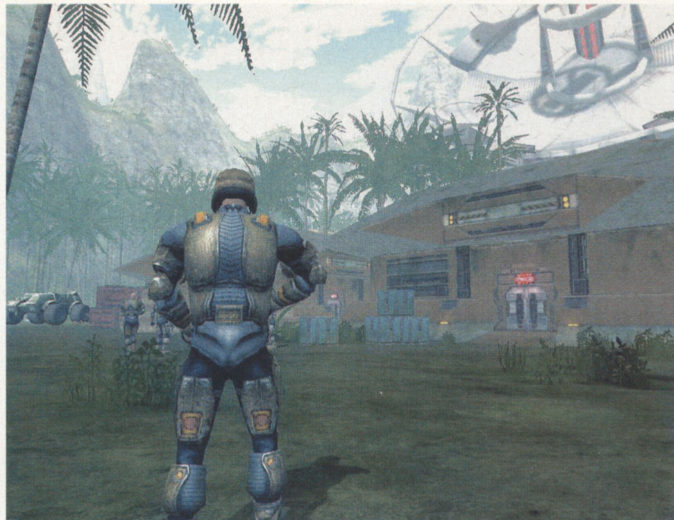
В ответ на действия Electronic Arts, компания Take-Two Interactive решила обзавестись эксклюзивной лицензией на издание игр с использованием официальной символики реальных игроков и стадионов Major League Baseball. По сообщению The Wall Street Journal, между TTI и MLB в скором времени будет заключен договор сроком до семи лет. Однако за удовольствие придется платить: американскому издательству придется выплатить лицензионных отчислений на сумму порядка $80-90 млн. Таким образом, TTI сможет обскакать EA, которая после заключения договора не будет иметь прав на создание и издание игр с реальными игроками столь популярного в США бейсбола. - *Д.К.*

Операция "Чистый космос"

Будни будущего спецназа

Если мы сядем, то вы ляжете

Осенью мы опубликовали новость о том, что сотрудники польской студии Techland принялись за работу над шутером, сюжет которого привязан к событиям мира Chrome. Поступили подробности. Проект называется SpecForce и относится к категории футуристических комбатсимов. В будущем люди объединились в одну огромную страну под названием "Федерация" и для пополнения запасов природных ресурсов отправились покорять неизведанные планеты. Казалось бы, по закону жанра на сцене должны появиться чужие. Ан нет, воевать придется с межгалактическими уголовниками и прочими отбросами общества, устроившими из мирного космоса бандитскую малину. Разумеется, пиф-паф из лазерных винтовок прилагается. - *В.Ч.*


Бравые спецназовцы, как обычно, предпочитают сохранять инкогнито

Завет Императора

У "Периметра" будет продолжение

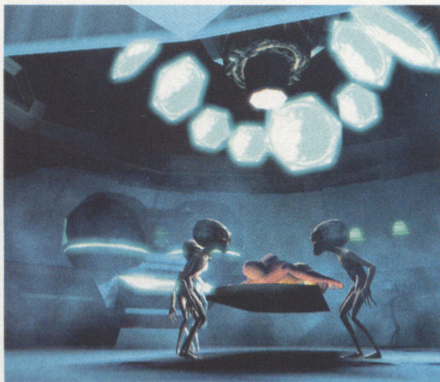
Периметр по-императорски

Фирма "1С" и компания К-Д ЛАБ сообщили о разработке игры "Периметр: Завет Императора", продолжения RTS "Периметр". Действие игры разворачивается параллельно событиям, описанным в первой части, открывая новые страницы истории Исхода. В то время как Спириты стремятся к своей цели, а Возврат ищет мифическую Землю, одержимый Император с помощью автоматических баз, Наместников, строит Империю Спанжа и создает Механического Спирита, призванного помочь в открытии новых миров. Один из Наместников испытывает это устройство, что приводит к появлению сверхразумного Механического Мессии, открытию параллельной цепи Спанж-миров, встрече с мифическими Потерянными Фреймами Исхода и следами загадочной расы. Стороны сходятся в смертельной схватке: Скверна - против слуг Императора, Бич Спиритов - против Зова Мессии. Авторы обещают около двадцати миссий, продвинутое графическое исполнение, оригинальный саундтрек и новые типы юнитов и строений. Кроме одиночной кампании будет и мультиплеер: в сетевой части появились три дополнительных мира, созданные специально для многопользовательских сражений.

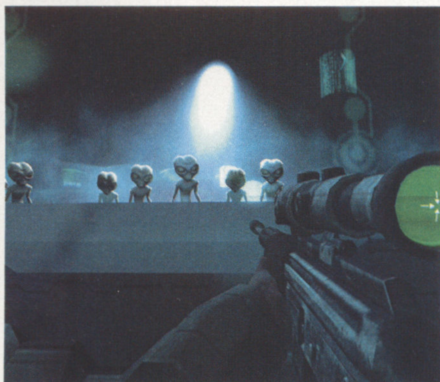
Релиз запланирован на первую половину 2005 года. — *А.Е.*

Area 51 на PC

Мэрилин Мэнсон будет заигран



Хей, чувак, ты не в курсе, куда я дел свою бензопилу?



Улыбнитесь, сейчас отсюда вылетит птичка!

Издательство Midway планирует выпустить игру Area 51, не только на современных приставках, но и на PC. Помимо разудалого геймплея и перспективной графики, этот проект примечателен еще и тем, что главного персонажа в нем озвучивает вышедший в тираж актер Дэвид Духовны, а музыку пишет неоднозначный товарищ по имени Мэрилин Мэнсон. - *В.Ч.*

Рассвет мертвецов

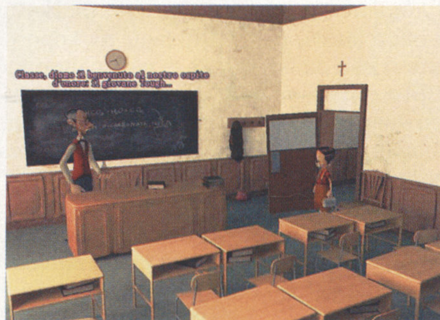
Культовые киноужасы станут игровыми

Так это было в кино

Издательство Hip Interactive намерено в ближайшее время издать серию игр, в основу которых ляжет творчество знаменитого кинорежиссера Джорджа Ромеро (Night of the Living Dead, Dawn of the Dead и Day of the Dead). С этой целью были наняты разработчики из Kuju Entertainment. Первый опус на тему "люди, зомби и бензопила" должен появиться во второй половине 2005 года. - *В.Ч.*

Забытый квест

"Крутой Тони" продолжится



Опять класс дружно "забил" на урок химии

Вы помните вышедший в 2002 год квест Tony Tough and the Night of Roasted Moths? А ведь его разработчики из итальянской компании Prograph Research тешат себя надеждами, что продолжение игры окажется куда популярнее первой части. Во всяком случае, выход Tony Tough 2 запланирован на второй квартал 2005 года. - *В.Ч.*

О пользе игр

Профессоры голосуют "за"

Кафе университета Висконсин-Медисон

Жили-были в Университете Висконсин-Медисон три ленивых профессора. Не любили они читать лекции, а уж когда надо было семинары вести - их и с собаками отыскать не могли. Само собой, такое безобразие не могло долго продолжаться без серьезного идеологического обоснования. Вот и решили граждане-преподаватели доказать всему альма-матерному миру, что традиционные методы наставничества - это прошлый век, что книга - больше не лучший подарок и учиться теперь надлежит только по компьютерным играм. Провела троица самые серьезные исследования и пришла, надо сказать, к радующим сердце каждого геймера выводам. Наука установила: КИ позволяют пользователю перевоплотиться и получить навыки разрешения сложнейших жизненных ситуаций. В виртуалити человек имеет право на сколько угодно ошибок, а подходы к решению проблем сразу же проверяются на "вшивость". Не изумляет: мы и раньше догадывались, что лучший в мире пикапер - это тот, кто знает все секреты Ларри Лаффера. Далее, игры, оказывается, не только не пытаются сосредоточить внимание геймера исключительно на "себе любимых", но и пробуждают и гражданина повышенный интерес

к миру реальному. Скажем, поиграл в Age of Empires - полюбил родную историю, освоил Singles - записался на курсы основ безопасного секса. Тоже здорово.
Не менее важно, по мнению висконсинской тройки, то, что в игроке остается все меньше от потребителя, созидательные ж замашки становятся все более откровенными. Мало какая уважающая себя игрушка не одарит геймера добротным инструментарием для редактирования и модинга. Вот и занимаемся мы иной раз развитием новых сюжетных линий, графическими изысканиями, а то и просто созданием совершенно новых игрищ. Не забыли исследователи и о профобразовании, настоятельно порекомендовав включить освоение Biohazard и America's Army в учебные планы пожарных и военных училищ соответственно.
А мы что им - родителям да учителям - говорили!? Игры - двигатель прогресса. Профессорам из Висконсина за проделанную работу говорим огромное спасибо. - *Bros.*

Он властен над временем

Сдвиг во времени запланирован на осень

Внимание, работает прожектор перестройки!

Создатели развеселой забавы Will Rock сейчас трудятся над TimeShift (сменивший вывеску проект Chronos). Главной фишкой этого FPS должна стать возможность управлять временем а- Prince of Persia: The Sands of Time. Вам разрешается его замедлять, поворачивать вспять или же ставить на паузу. Правда, пока что неясно, как это будет сказываться на отстреле многочисленных врагов из 10 видов футуристического оружия и насколько сильно повлияет на игровой баланс. Известно лишь то, что в случае возврата в прошлое, полученные ранения не исчезают. Что касается графической составляющей, то в основе TimeShift лежит улучшенная версия движка Saber 3D. Релиз намечен на осень 2005 года. - *В.Ч.*

Самая разыскиваемая гонка

NFS отправится в погоню

Сериал Need for Speed не планирует ограничиваться банальным самоповторением и открывает для себя новые сюжеты. Впрочем, все новое - хорошо забытое старое. Мы до сих пор хорошо помним безумные погони с полицией из первой и третьей части, но это мелочи. Разработчики полагают, что те подробности давно стерлись из нашей памяти, и планируют выпустить Need for Speed: Most Wanted сразу на нескольких платформам, в том числе и на Единственном и Навсегда.
Список фич выглядит следующим образом... Во-первых, можно почувствовать себя, как в шкуре нарушителя дорожного движения, так и полицейского. При желании разрешено устроить так называемые голливудские гонки: одного отчаянного драйвера преследуют до 15 машин полиции. Во-вторых, самые опасные трюки и самые неожиданные ходы будут награждаться игрой, исходя из шкалы специально созданной системы поощрений. Не трудно догадаться, что за всякие выкрутасы на дороге дадут либо деньги, либо очки, за которые нам разрешат прикупить новую машину или же расфуфыренную запчасть. В-третьих, намечено восемь игровых режимов: Multiple point races, Toll booth races, Speed trap photos, Outrun, Outrun best route, Circuit, Sprint и Knockout. В-четвертых, действие развернется на четырех связанных между собой крупных территориях. В-пятых, нам обещают огромное число европейских, американских и азиатских автомобилей. Поговаривают, что общее число "лошадок" перемахнет за отметку в 100 штук. Наконец, ожидается продвинутая система онлайновой игры и, конечно же, куча визуальных и звуковых эффектов. Релиза ждем в конце 2005 года. - *В.Ч.*

Вместе мы сила

"Сеги" объединяются

Будущее - за синими ежиками!

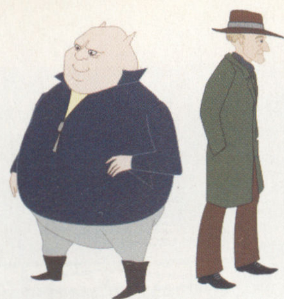
Компании Sega of America и Sega of Europe объявили об объединении своих руководящих групп в одну структуру. Пост генерального директора занял Наоя Цуруми (Naoya Tsurumi). На место руководителя административной службы фирмы Sega of America пришел Саймон Джеффри (Simon Jeffery, бывший сотрудник LucasArts и вице-президент Virgin Interactive), аналогичную должность, но только европейского подразделения, получил Майк Хайес (Mike Hayes). Таким образом Sega решила объединить два западных рынка, увеличив производительность своих подразделений. Что должно привести и к росту прибыли. - *Д.К.*

Космическая Алиссея

Ваш выход, мадемуазель Селезнева!

Кажется, разработчики что-то напутали. Не "Три богатыря", а три капитана

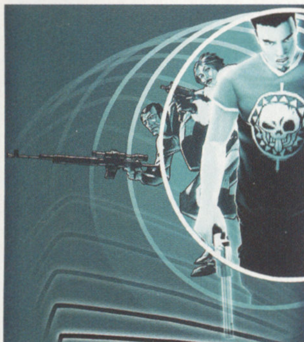
Давным-давно, когда спайдерменов, черепашек-ниндзя и прочую порнографию расстреливали еще на подступах к нашей границе, советские дети воспитывались на правильных книгах. Среди них, несомненно, важное место занимала всевозрастная фантастика Кира Булычева. В 2005 году невероятное космическое путешествие Алисы и ее отца-космобиолога будет пересказано в цифре: на днях "Акелла" и Step Creative Group анон-



сировали игру, которая так и называется: "Путешествие Алисы".
Жанр - квест. Для разнообразия - аркадные вставки. Загадки - замысловатые, для всей семьи, строго по книге. Декорации - рисованные в известной всякому знатоку специфической манере. Диалоги - живые и остроумные. Аудитория игры - как у "Гарри Поттера". Дата выхода - первый квартал текущего года. - *Bros.*

Однажды в Мексике

Deadline покажет



Самая свежая информация

Датская артель разработчиков с кошмарно знакомым каждому журналисту названием Deadline разоткровенничалась: оказывается, вот уже два года, не выходя из подвала, команда кует экшн про наркоторговцев, Мексику и офицера под прикрытием, своей харизмой напоминающего лучших героев Н. Кейджа и Дж. Траволты. Кличка игры – Overdose, планы – наполеоновские: угодить всем консолям, включая PC, и войти в историю. О последнем заявил издатель, серьезная контора SCi Games: "Мы верим, что Overdose благодаря своей выдающейся оригинальной концепции (какой это? – прим. пер.) запомнится игрокам инновационным геймплеем и установит новую планку качества для всех желающих стать экшнами ААА-класса". Охотно не верим. Но ждем. – *Bros.*

Большая Семерка Тревора Чана

Культовая игра от культового разработчика

В рекламе тура значилось пять звезд!

Seven Kingdoms, игра-изгой (широкими массами трудящихся отвергнута, в узких кругах – культ), мужественно решила вернуться из отшельничества. Вернуться – и показать, что есть еще порох в пороховницах старого геймплея. Украшенная самыми современными технологиями, Seven Kingdoms: Conquest, третья игра в серии, верна заветам предков. Нас ждут: высокая (без скидок на дошкольный возраст) сложность, бессчетные возможности для прохождения, коварный шпионаж, мудрая дипломатия, усердная торговля, прокачиваемые герои, автоматический сбор ресурсов, причудли-

вый тандем магии и технологии, эпохальные сражения людей и демонов и симфонический оркестр за кадром. А главное: выдающийся сюжет. Война начнется с вторжения демонов в Египет 3000 года до нашей эры, а генеральное сражение (вы сами выберете, кому служить – Добру или Злу) будет дано спустя шесть миллениумов. Выход игры – сентябрь две тысячи пятой осени. Почему-то нам хочется верить, что на этот раз взбалмошный гений Тревора Чана, автора концепции "Семи Королевств", не подведет... - ***Bros.***

Француз и японец – братья навек

Мишка Мартин Лоуренс и пингвины-серферы протягивают Ubisoft лапу помощи

Мартин Лоуренс в фильме "Бриллиантовый полицейский"

Sony Pictures (возможно, из сострадания) сегодня утром на глазах у всего Сан-Франциско доверила Ubisoft святое. Теперь французы, если здоровье их не пошатнется от другой североамериканской напасти, разработают и издадут игры по мотивам заочно великолепных (да что там, гениальных!) мультиков Open Season и Surf's Up. Для тех, кто из всех искусств важнейшим считает цирк и с мультикам знаком только по недоразумениям от Pixar, поясним: речь идет о двух самых первых CGI-фильмах компании Sony Pictures Animation (CGI – это компьютерная графика). "Открытый сезон" (как и игра по лекалам, в прокат выйдет в сентябре 2006 года) – трогательная комедия о дружбе жизнерадостного медведя гризли (голос за кадром – Мартин Лоуренс) по имени Буг и абсолютно оторванного дикого оленя Элиота. Сойдясь, аки лед и пламень, звери начинают чудить, чем приводят в гнев жителей тихого городка Тимберлайн. В конце концов, герои объявляют Мохнатый Поход против охотников и закрывают сезон истребления себе подобных. Раз и форевер.

Другой тайтл, Surf's Up, базируется на революционной теории, что серфинг изобрели пингвины. Анимационный фильм, "снимаемый" Эшем Брэнном (Toy Story 2) и Крисом Баком (Tarzan), как и компьютерная игра по лицензии, появятся летом 2007. Видать Ubisoft и впрямь планирует жить долго и счастливо...

Наш постоянный гость и директор "Юби" Ив Гильмо выразил недетскую радость: "Это уникальный опыт для всей индустрии. Медии роднятся прямо на глазах. У нас есть удивительная возможность с самого начала съемки держать руку на пульсе Sony Pictures и влиять на будущий облик мультфильмов. То же самое можно сказать о наших играх: они будут точь-в-точь соответствовать духу и букве анимационных картин". - ***Bros.***

Epic огласила победителей

Конкурс "нереальных" модеров завершен

Epic Games объявила победителей конкурса модмейкеров $1,000,000 NVIDIA Make Something Unreal. Первый приз Best Mode получили создатели мода Red

Это, судя по всему, музыканты. А где же дирижер?

Orchestra, полностью изменившие всех персонажей и все окружение, перенеся игрока во времена Второй мировой. Разработчики мода достались $50 тыс. наличными, а также лицензия на создание игры на основе движка Unreal Engine (по нынешним временам - примерно $350 тыс.). Второе и третье место заняли девелоперы Damnation и Air Buccaneers ($30 тыс. и $40 тыс. соответственно). Также были подведены итоги конкурса Best Non-Interactive Real Time Movie. Победителем был признан The Journey, автор которого стал богаче на $25 тыс. - ***Д.К.***

Как пишется "переносится"?

Переносица? Неправильно

Под крылом самолета о чем-то...

Ответ: часто. Прискорбно часто. Особенно когда речь идет о чехарде релизов в нашей родной индустрии. Примеры навскидку: сегодня дипломатам из DICE удалось отсрочить начало войны Battlefield 2. Вместо того, чтобы пережидать за сетевыми баталиями весеннюю слякоть марта, мы будем рубиться в стар. добр. "Бэтль" в разгар сезона загорелых тел в символических купальниках. Летом, друзья, летом.

В марте, однако, тоже будет не до скуки. Именно на месяц Кошачьего Истошного Воя назначен релиз трэш-экшна Dead to Rights 2. Тоже, кстати, перенос: первоначально начало акции "Закон без границ" было запланировано на февраль.

Впрочем, не хандрите. У Digital Extremes есть для вас утешение: Pariah встанет на Золотой Путь уже третьего мая этого года. История про космического докторишку (социально незащищенные касты медиков и ученых пользуются в последнее время большим спросом, чем супермены из армии) Мейсона, большого охотника до

наркотиков и внимания женщин-преступниц, будет рассказана одновременно для аудиторий PC и Xbox. – *Bros.*

Игры - не для преступников

В тюрьмах Миссури свирепствует цензура

Заключенные? Игры?! Работать!!

Пару месяцев назад "Нави" поведал о разбирательстве в одной из тюрем штата Миссури, связанном с публикацией в местной прессе статьи о том, что заключенным позволяют проводить свободное время за играми, содержащими насилие. Оказалось, что конфликт не был исчерпан. Губернатор штата Мэтт Блант (Matt Blunt) запретил в тюрьмах любые игры, вне зависимости от содержания в них насильственных сцен. По его мнению, отбывающие наказание должны учиться и исправляться, чтобы, выйдя на свободу, они могли быть полезными обществу. Естественно, игры ничего хорошего преступникам принести не могут. Так что с сегодняшнего дня никаких игр в тюрьмах Миссури. **- *Д.К.***

Китай запрещает

Не все игры попадают в Поднебесную...

Китайскому народу это не нужно

Когда американским детям запрещают проводить благотворительные турниры по Halo 2 – это цветочки. Настоящие баобабы цветут в Поднебесной. Сегодня уполномоченные бюрократы Китая наложили табу/вето/запрет на целых пятьдесят компьютерных игр. За пропаганду античной мифологии с вершин чартов покатилась голова Age of Mythology. Невелика потеря. Бесславно закончилось освоение Китая брутальными и жестокими Manhunt и Painkiller. Вместо распростертых объятий аборигены по старинке встретили западных ассасинов солью из мушкетов. В Sims 2 китайские мудрецы-бюрократы вообще разглядели угрозу для нормального умственного развития молодежи. "Тамогочу" от Maxis выдворили из страны, а визу демонстративно сожгли. Непонятно за какие заслуги с Великой китайской стены сбросили головой вниз мирную и политкорректную FIFA 2005. Но самая страшная пытка ждала игры на вьетнамскую тематику: Battlefield Vietnam, Conflict Vietnam, Vietcong: Fist Alpha. Не надо было злоупотреблять в сценарии словами "узколицые" и "желтоглазые"! По древнему обычаю, врагов народа натянули в плоскости над бамбуковой плантацией. Стремительно потянувшаяся к небу трава пронзила бедняг насквозь... **- *Bros.***

EA добивается своего

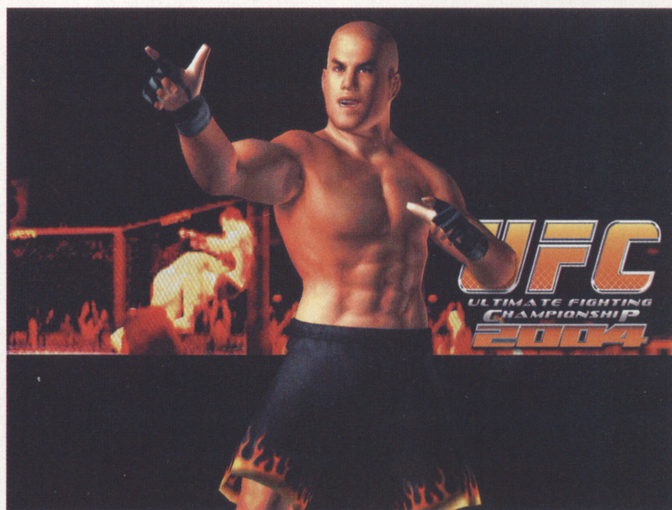
DICE сдалась и продалась

Нет, это не DICE. Но говорят, что тоже вкусно

После долгих-долгих и т.д. и т.п. Electronic Arts все-таки приобрела студию Digital Illusions. Как и предполагалось, слопать всю компанию монстру не удалось, но 6044720 акции, что ни много ни мало, а 59,8% лакомого куска, съели и не подавились. Впрочем, вроде бы жалкими шестьюдесятью процентами пиршество не ограничится: EA надеется увеличить свою долю до 67,3%. Акционеры DICE все же дали "добро". **- *Д.К.***

Трудности перевода

Консоли консолидируют



Ешь ананасы и рябчиков жуй. День твой последний приходит...

BBC посвятила материал проблемам переходного возраста британских разработчиков игр для консолей. На самом деле, кризис грозит индустриям абсолютно всех стран, где куется приставочное ПО (да, и нашей эфиопии тоже), просто джентльмены из Англии сочли своим долгом первыми стукнуть в набат тревоги. По прикидкам трех китов британского консольного зодчества (Codemasters, Climax, Rebellion), редкий независимый разработчик переживет ближайшие 18 месяцев. Дело в том, что за злосчастные полтора года на рынке объявятся три приставки нового поколения. Сначала выскочка Xbox 2, затем - тяжелая артиллерия от Nintendo и Sony. Мощности этих чудесных коробочек затребуют от разработчиков в два раза больше ресурсов и рабочих рук. Что делать бедному, стоящему на распутье девелоперу? Идти грузить уголь и отращивать новые конечности. Или продаться с потрохами. А если учесть, что на горизонте стремительно вырисовывается проблема под названием "middleware", то да, лучше продаться. Middleware – это создаваемый ныне набор инструментов, которым и будут высекаться игры для новых консолей. Очень дорогая вещь, плод неимоверных усилий программистов и прочих архитекторов цифры. Где, спрашивается, у бедного, стоящего на распутье девелопера такие деньги? Нигде. Вот и все дела. Смутные времена настают на Консольном Альбионе. Председатель ассоциации независимых разработчиков Фред Хассон прогнозирует, что ледниковый период переживут лишь две трети девелоперов. Остальные будут ущемлены в суверенитете и отощают до такой степени, что о серьезных играх на рынке забудут надолго. Аминь на оба их дома. – ***Bros.***

NEWS

Квартальный план

1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
2 Редакция не несет ответственности за последствия Варфоломеевской ночи, вырубку экваториальных лесов и перенос сроков релизов.

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

Мы, в общем-то, оптимисты. Но представить себе, что охаянная критиками и провалившаяся в продаже Driv3r все-таки будет издана на PC... Похоже, в Atari работают еще более оптимистичные люди. Что ж, будем ждать весны и шанса лично проверить, так ли все плохо, как кричали приставочники. И, конечно, надеяться, что не так.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Origin of the Species	Try Sinergy	23 февраля
	Project: Snowblind	Eidos	23 февраля
	Psychotoxic	Whiptail	25 февраля
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	1 марта
	Pariah	Groove, Руссобит-М	1 марта
!	DOOM 3: Resurrection of Evil	Activision	1 марта
	Cold Fear	Ubisoft	4 марта
	Close Combat: First to Fight	Take 2, Софт Клаб	8 марта
!	Brothers in Arms	Ubisoft	11 марта
X	Driv3r	Atari	14 марта
!	Stolen	Hip Games, Акелла	15 марта
	Elite Warriors: Vietnam	Destineer	15 марта
!	Battlefield 2	EA, Софт Клаб	21 марта
	Nemesis Strike	Hip Games	21 марта
!	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft, GFI	1 апреля
	SWAT: Urban Justice	VU Games	3 апреля
	Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth	Bethesda	14 апреля
!	Dynasty Warrior 4	Koei	Зима-весна
	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Зима-весна

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
	Will of Steel	GMX	1 февраля
	World at War	Matrix Games	7 февраля
	Paradox Strategy 6 Pack	Paradox	8 февраля
!	Heritage of Kings: The Settlers	Ubisoft	18 февраля
!	Imperial Glory	Eidos, Новый Диск	3 марта
	Playboy: The Mansion	Ubisoft	4 марта
	ER	VU Games, Руссобит-М	8 марта
	Act of War: Direct Action	Atari	14 марта
!	The Sims 2: University	EA, Софт Клаб	15 марта
!	Dragonshard	Atari	22 марта
	Stronghold 2	Take 2, Софт Клаб	28 марта
	Empire Earth	VU Games, Софт Клаб	10 апреля

SIMULATION - SPORTS

	Игра	Издатель	Когда
●	Championship Manager 5	Eidos, Новый Диск	Январь
	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	1 марта
!	Silent Hunter 3	Ubisoft, 1C	18 марта
	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	14 апреля

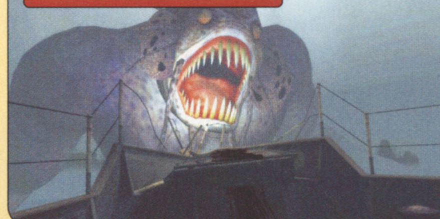
RPG - ADVENTURE

	Игра	Издатель	Когда
	CSI: Double Pack	Ubisoft	1 февраля
●	Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	LucasArts	8 февраля
!	Bard's Tale	Ubisoft, 1C	1 марта
	Freedom Force vs Third Reich	VU Games	8 марта
!	Still Life	MC2-Microids	Зима-весна
	Dungeon Siege 2	Microsoft	Зима-весна

ONLINE

	Игра	Издатель	Когда
!	World of Warcraft Europe	VU Games, Софт Клаб	Февраль
!	City of Heroes Europe	NCSoft	Февраль
	Guild Wars	NCSoft	Зима

Cold Fear


Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth

Act of War: Direct Action

Stronghold 2

Still Life

Dungeon Siege 2

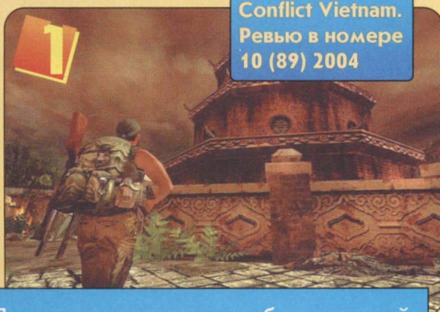
Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
18 Стальных Колес - По дорогам Америки	18 Wheels of Steel: Across America	Автосим	Бука		24 сентября 2003
18 Стальных Колес - Пыль дорог	18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal	Автосим	Бука	6.9	6 сентября 2004
Конфликт: вьетнамская война	Conflict Vietnam	TPS	Бука	7	3 сентября 2004[1]
Торговая империя	Shopping Center Tycoon	Эк. стратегия	Бука		29 октября 2004
	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	TPS	Новый Диск		25 января 2005
	TOCA Race Driver 2	Автосим	1С, Нивал	8.2	15 апреля 2004[2]
День Победы 2	Hearts of Iron 2	Гл. стратегия	1С, Snowball	8.1	4 января 2005[3]
Культ. Королевства ереси	Kult: The Heretic Kingdoms	Action/RPG	1С	6.9	1 октября 2004
Блицкриг. Восточный фронт	Ostfront: Barbarossa	RTS	1С, Нивал		29 августа 2004
Скуби-Ду и призрак рыцаря	Scooby-Doo: Showdown in Ghost Town	Квест (дет.)	1С, Нивал		Октябрь 2000
Летающий Коротышка		Аркада (дет.)	МедиаХауз		15 января 2005
АЛЬФА: Антитеррор		Комбатсим	Руссобит-М		28 января 2005
	EverQuest 2	MMORPG	Акелла	См. в номере	8 ноября 2004
Запретная зона	Restricted Area	Action/RPG	Новый Диск	См. в номере	23 декабря 2004

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
	The Punisher	TPS	GFI/Руссобит-М	10 февраля	22 января 2005
Disciples 2. Летопись Вселенной		TBS	GFI/Руссобит-М	12 февраля	Мировая премьера
Москва на колесах		Автосим	Бука	26 февраля	Мировая премьера
	Street Racing Syndicate	Автосим	GFI/Руссобит-М	Февраль	Мировая премьера
Алеша Попович и Тугарин Змей		Квест	1С	Февраль	Мировая премьера
Путешествие Алисы		Квест	Акелла	Февраль	Мировая премьера
Бой с тенью		Файтинг	Акелла	17 марта	Мировая премьера
Готика 2: Ночь Ворона	Gothic 2: Die Nacht des Raben	RPG	Акелла	Зима	21 августа 2003
The Fall: Последние дни мира	The Fall: Last Days of Gaya	RPG	Руссобит-М	Зима	15 ноября 2004
Адреналин-шоу		Автосим	1С	Зима	Мировая премьера
Metalheart: Replicants Rampage		RPG	Акелла	Зима	Мировая премьера
Postal 2: Штопор Жжот		FPS	Акелла	Зима	Мировая премьера
Корсары 3		Мета-игра	Акелла	Зима	Мировая премьера
Одиссея капитана Блада		Action\Adventure	1С	Зима-весна	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action\Adventure	Бука	Зима-весна	Мировая премьера
Parkan II		Space Sim	1С	Зима-весна	Мировая премьера



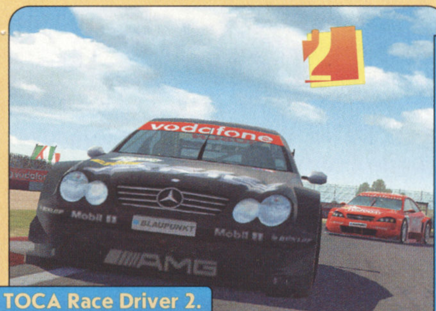
Conflict Vietnam. Ревью в номере 10 (89) 2004

Перед нами вовсе не благородный голливудский экшн категории ААА. И ни в коем случае не серьезный тактический симулятор. CV - игра для широкого круга. Кому-то интересна тема войны во Вьетнаме. Кто-то любит побегать в компании напарников или пострелять. Или, в конце концов, просто скоротать часдругой вечернего времени. И тут детище Pivot Games придется как никогда кстати. Главное - не ждать от этой игры чего-то свежего, нового, оригинального, серьезного. Такого в серии Conflict нет, не было и, видимо, не будет

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ЯНВАРЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

CD	DVD
Принц Персии 2. Схватка с судьбой **(Акелла)**	Принц Персии 2. Схватка с судьбой **(Акелла)**
DOOM 3 **(1С)**	The Sims 2 **(Софт Клаб)**
FlatOut **(Бука)**	Half-Life 2 DVD-box **(Софт Клаб)**
Космические рейнджеры 2: Доминаторы **(1С)**	Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth **(Софт Клаб)**
Фабрика звезд **(Новый Диск)**	Need for Speed Underground 2 **(Софт Клаб)**
Александр **(GSC World)**	Золотая серия: Герои Меча и Магии **(Бука)**
Toca Race Driver 2 **(1С)**	Half-Life 2 **(Софт Клаб)**
Готика 2 **(Акелла)**	Men of Valor **(Софт Клаб)**
Mortyr 2 **(Русособит-М)**	EverQuest 2 **(Акелла)**
Суперсемейка **(Новый Диск)**	Worms Forts: В осаде **(Софт Клаб)**



TOCA Race Driver 2. Ревью в номере 01 (92) 2005

TOCA Race Driver 2 сюрпризов, тем не менее, практически не преподнесла. Проект разжился новыми чемпионатами (появление некоторых из них выглядело для нас даже неожиданностью), немного видоизменился игровой процесс. Всего стало больше, все стало красивее. В общем, традиционный набор метаморфоз, который происходит с каждым ежегодно обновляемым серийным произведением. Впрочем, TOCA 2 хуже от этого не стала

Hearts of Iron 2. Ревью в номере 01 (92) 2005

Наверное, единственные люди, которым не угодили Paradox Entertainment, - это пацифисты. Прожить мирно, играя за сколько-нибудь приличную страну, практически нереально. В качестве чуть ли не единственного такого государства Бергквист с Андерссоном хором назвали почему-то Коста-Рику. Впрочем, для пацифистов парадоксы уже сделали Victoria, так что они особо обижаться не должны. В конце концов, у нас игра про Вторую мировую, и война - главный фокус геймплея. Все остальное вторично.

А война у шведов получилась замечательная

THE REGIMENT

Александр ВАСНЕВ, Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Жанр CombatSim **Издатель** Konami **Разработчик** Kuju London **Дата выхода** 2005 **Сайт** uk.konami-europe.com

The Regiment - это ответ всем тем поделкам про многочисленные американские спецслужбы, которых хлебом не корми, а дай погонять всяких-разных террористов по самым отдаленным уголкам земного шара. Думаю, последним уже пора организовывать некое подобие профсоюза, ведь прохода же беднягам не дают. Ни тебе взорвать что-нибудь, ни заложников взять. И с выходом нового проекта, посвященного трудовым будням британской спецслужбы S.A.S., жизнь у адептов мирового зла проще не станет. Правда, стоит отдать разработчикам должное: выполнять боевые задачи нам большей частью (а может, даже и целиком) придется на территории родного Соединенного Королевства без каких-либо попыток принести демократию туда, куда не просят.

Но оставим лирику в стороне и изучим новый проект внимательней. Геймплей будущего антитеррористического чуда обещает стать серьезным испытанием даже для поклонников жанра. Во всяком случае, разработчики очень стараются нас в этом убедить, произнося, как заклинание, давно знакомые фразы об исключительном реализме искусственного интеллекта у всего, что движется, и о тщательно продуманных миссиях (в их числе - сказ 1980 года разлива об осаде иранского посольства). Новшеством проекта обещает стать отказ от планирования операций. Вместо этого нам обещают дать развернутую систему команд, чтобы мы смогли корректировать ситуацию по своему вкусу непосредственно на поле боя. Также привлекает внимание то, что The Regiment создается при непосредственном участии консультанта S.A.S. и что предмиссионые брифинги будет проводить ветеран подразделения, участник той самой заварушки с иранским посольством. Интересным в игре представляется и мультиплеер: перед тем как приступить непосредственно к боевым операциям, команды игроков получат возможность отточить свои боевые умения и слаженность действий на виртуальном аналоге известного полигона S.A.S. с говорящим названием Killing House.

Звучит все это, конечно, красиво, но вот узнать, как девелоперские обещания будут реализованы на самом деле, можно будет лишь в следующем году, когда и состоится релиз нового мультиплатформера. ***- А.В.***

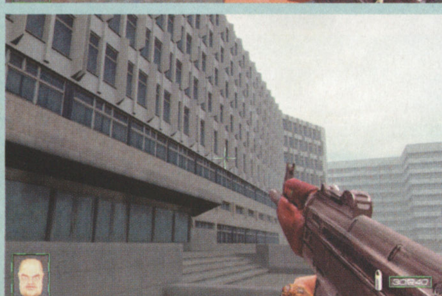
Реализмом тут и не пахнет

Так будет с каждым, кто не оплатит проезд в метро

НЕВСКИЙ ТИТБИТ

Жанр FPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** VZlab **Дата выхода** 2 квартал 2005 **Сайт** www.vzlab.ru

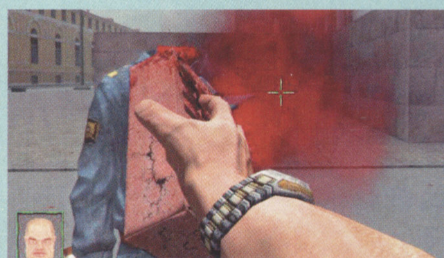
Горожане закрылись от этого ужаса однообразными серыми занавесками

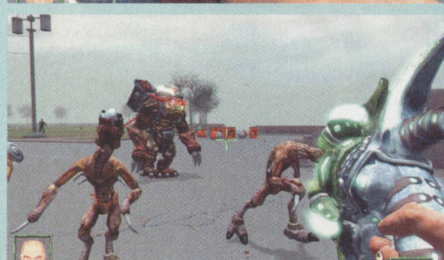


Не только у некоторых американских разработчиков сносит башню, временами клинит и нашего брата, поднаторевшего в разработке непреходящего, доброго и вечного типа братьев Пилотов, незабвенного ВИЧа или же добренького малыша в большой шляпе с кисточкой. Особенно остро проявляется "болезнь уставшего разработчика" в присутствии известного хулигана и воспевателя циничной правды жизни Дани Шеповалова, с подачи которого компания VZlab анонсирует вторую игру с непонятным, но от этого не менее интригующим словом "Титбит" на обложке.

Лицом игры будет некий Жора Ньюк, причем наряженный розовым зайцем. Последнее, скорее всего, было выделено жирным прописным подчеркнутым шрифтом красного цвета в дизайн-документе игры. Невольно возникает риторический вопрос о том, было ли предусмотрено в этой бумаженции специально отведенное в костюме место для батарейки "Дюраселл"?

Игра будет шутером, причем шутить Жора будет из двенадцати разного рода оружейных примочек, начиная с кирпича и заканчивая волшебной палочкой (полосатой?). Цель - спасти свою школьную учительницу, убивая всех на пути. Обещаны собственный убойный графический движок и возможность двинуть кирпичом по милицейской голове. Картинка прилагается. ***- А.В.***





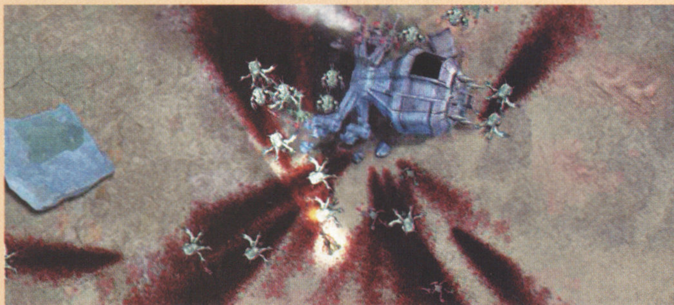
KILL DEAL

Жанр Аркада **Издатель** Discus Games **Разработчик** CrazyHouse
Дата выхода I квартал 2005 **Сайт** www.dgames.ru

Любителей пострелять в свое удовольствие ожидает очередная ураганная аркадка с элементами RPG. Нет, на этот раз не придется выделять под нее кучу места на вашем диске и не понадобится апгрейдить свой компьютер до упора. Несмотря на это, море крови и куча разнообразных монстров вам обеспечены.

Kill Deal представляет собой незамысловатый шутер с видом от лица Господа Бога, то есть сверху. Бегающий по поверхности земли человечек валит ужасных тварей, ловит разные бонусы и попутно решает какие-то свои проблемы. Игра до безобразия похожа на небезызвестную Crimson Land, но как утверждают разработчики, обладает рядом преимуществ. Во-первых, имеется несколько персонажей с разными умениями; во-вторых, громогласно заявлено о честной физике; в-третьих, обещан оригинальный сюжет и, как итог, драка с местным боссом под занавес. Не сказать, что это создает такие уж большие отличия, но, если включить сюда вполне сносную графику, то получится весьма интересная игра, способная скрасить не один вечер. Будет и мультиплеер по локальной сети, причем он рассматривается девелоперами в качестве основного режима игры. *- А.В.*

А он только успел обрадоваться, что воздух пригоден для дыхания...



SPOILS OF WAR

Жанр FPS/RTS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** East Coast Games, Inc
Дата выхода Не объявлена **Сайт** www.ecgames.com

Если это вид от первого лица, то я вьетнамский пончик

Году эдак в 97-ом Cyclone Studios при потворстве 3DO придумали засунуть игрока-стратега в один из подчиненных юнитов. Пусть, дескать, помотается сам по полю битвы, нюхнет пороху, а то раскомандовался, понимаешь, с высоты птичьего полета. Игра называлась Uprising: Join or Die! и преподносилась как революция в жанре RTS. Получилась полная фигня, потому как из кабины даже самого командирского юнита мало что видно, а беспрерывно носиться по позициям туда-сюда как-то скучно. Через год выдали на-гора вторую часть с сильно улучшенным интерфейсом. Общественность дружно покрутила пальцем у виска и пошла рубиться в StarCraft да AoE. Одна только Activision купилась на этот прикол и выпустила Battlezone про то, как Советы и дядюшка Сэм Луну не поделили. К концу 99-го даже сиквел сделали, но тут ахнул Homeworld, и тема засохла окончательно.

Весной прошлого года молодая компания East Coast Games решила вернуться к экспериментам по скрещиванию стратегий с шутерами и анонсировала проект Spoils of war. История повторяется, только теперь мы будем командовать не одними ботами, а еще и живыми игроками, как в Savage. Особо преподносится оригинальный сюжет: человечество в кои-то веки не стало жертвой нападения инопланетян, а само прилетело на чужую планету наводить конституционный порядок. Впрочем, байка про межпланетные разборки настолько затаскана, что уже неважно кто к кому и зачем. Обещаны две расы, но больших различий в составе юнитов не наблюдается. Картинка на скриншотах мало отличается от Battlezone семилетней давности. Вида от первого лица пока не наблюдается, так что и про функциональность интерфейса сказать ничего нельзя. *- А.В.*

Таким будет рабочее место командующего. Скромненько, зато чистенько

Восточный фронт

Владимир ЧАПЛЫГИН

УРОКИ "ПАТРИОТИЗМА"

Жанр FPS **Издатель** Руссобит-М **Разработчик** Burut Creative Team **Дата выхода** Май 2005 **Сайт** www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

Впервые в истории отечественной игровой индустрии мы видим доморощенный шутер от первого лица о Второй мировой. Наш ответ Call of Duty? К сожалению, нет. Сталинградская битва и Курская дуга по-прежнему остаются прерогативой издательства Activision.

Универсальный солдат

Вдоволь поэкспериментировав в "Криде" с жанром научной фантастики, авторы сценария обратили взоры на жанр альтернативной истории. Зерно сомнения "а чтобы получилось, если бы..." брошено в благодатную почву популярной тематики Второй мировой войны. Где и проросло...

Некий Карл Штольц становится случайным участником мирового заговора, в результате чего превращается в эдакого подопытного кролика, пущенного под топор идеи создания полумифического Идеального Солдата. Правда, наш кролик оказался настолько проворным, что Третьему рейху должно не поздоровиться.

В общем, какой-то отечественный римейк Return to Castle Wolfenstein получается. Только там с "уберзольдатен" сражался не чистокровный ариец, а американец с балканскими корнями Вильям Блашкович. Вполне логично для игры от девелоперов из США. В нашем же случае непонятно, зачем русские разработчики отдают главную роль немцу? Видимо, для бурутовцев надежда на некую приподнятость уровня европейских продаж важнее, чем патриотическое воспитание российских геймеров.

Есть из чего и во что пострелять

Жанр альтернативной истории пусть и позволяет некоторые вольности, но все-таки крепко привязывает к временным рамкам. Так что приготовьтесь держать в руках реалистичное стрелковое оружие. Впрочем, не обойдется без приятных сюрпризов. Рядышком с привычными пистолетом-пулеметом MP-40 и автоматической винтовкой FG-42 будет соседствовать такой редкий экземпляр, как чешское тяжелое противотанковое ружье s.Pz.B-41.

Что касается искусственного интеллекта, то в этом компоненте программисты обещают нам основательно подойти к исправлению допущенных в "Криде" ошибок. В "Восточном фронте" балом по-прежнему будут править старые добрые скрипты. Вот что по данному поводу сообщил гейм-дизайнер и сценарист проекта Дмитрий Глазнев: "Это как указания режиссера в фильме: вот здесь, когда игрок почти наверняка будет смотреть в небо, мы покажем падающий самолет! Однако, не отменяя скрипты для постановки зрелищных сцен и общего планирования уровня, мы в то же время даем нашим монстрам большую степень свободы в поведении во время схватки. Поиск укрытия для перезарядки, отступление, использование гранат для выкуривания игрока из надежного места и так далее - все это враги уже сейчас проделывают на "отлично".

Сын ошибок трудных

На статических скриншотах графика игры выглядит достаточно приемлемо. Семь тысяч полигонов на одну модель, игра света и тени, потертость поверхностей, ржавчина на трубах, местами осыпавшаяся краска и еще целый вагон мелких деталей. Но с картинками из HL2 все же лучше не сравнивать.

Два года назад мы искренне восторгались кадрами из "Крида". Увы, все хорошо помнят, что нас подстерегло в конечном итоге. Так что не будем заранее тешиться розовыми мечтами и раздавать авансы. Тем искреннее мы сможем похвалить игру, если она действительно нас порадует.

На MP-40 затвор слева, все чин по чину

А кровищи-то сколько!

Ночная авиационная атака

Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown

Владимир ЧАПЛЫГИН

НИКАКОГО БИЗНЕСА, ТОЛЬКО ЛИЧНОЕ

Жанр CombatSim **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** Red Storm Entertainment, Ubisoft Montreal **Дата выхода** 25 марта 2005
Сайт www.rainbowsixgame.com

Каждый день со страниц газет и экранов телевизоров нас пугают проблемой международного терроризма. "Аль-Каида", "Хезболла", ХАМАС, "Исламский джихад", "Революционные вооруженные силы Колумбии", "Ирландская Республиканская Армия" и прочие названия прочно засели на подкорочном уровне. Десять лет назад мало кто знал словосочетание "пояс шахида". Увы, сейчас в подобных вопросах сведущи даже школьники младших классов.

Вертолетчики расчищают путь

Лицо арабской национальности

Принимая во внимание злободневность темы, разработчики компьютерных игр вот уже несколько лет подряд выдают на-гора антитеррористические шутеры отнюдь не реже, чем саги о невероятных приключениях солдат звездно-полосатой армии во Вьетнаме или на ТВД Второй мировой. Обычно в таких поделках какой-нибудь бравый морпех со штурмовой винтовкой M16 наперевес кладет пачками нарушителей мирового спокойствия. Чаще всего под раздачу попадают бородатые лица арабской национальности.

Особняком от этой разудалой клоунады держится сериал Tom Clancy`s Rainbow Six. Еще в далеком 1998 году Red Storm Entertainment изобрела абсолютно новый поджанр: проведение спасательных спецопераций в условиях, максимально приближенных к жестокой действительности. Вскоре данное явление получило название "комбатсимы". В подобных играх вы не только лично отстреливаете супостатов, но и обязательно командуете несколькими бойцами вверенного вам подразделения. В итоге получается крайне интересная смесь из двух самых популярных в народе жанров: стратегии и экшна.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

В 1999 году страны-участницы ООН приняли решение создать свои собственные силы по борьбе с международным терроризмом. Бывший старший офицер ЦРУ Джон Кларк собрал под своим началом 20 профессиональных оперативников из различных стран мира. С годами "Радуга" стала пополняться свежими кадрами, и к 2005 году в ней уже насчитывалось 30 сотрудников. Причем двое из них являются гражданами РФ. В отличие от полиции, бойцы интернационального спецподразделения никогда не вступают в переговоры и общаются с преступниками только на языке оружия.

Наших обижают

За время своего существования бойцы "Радуги" отправили на тот свет сотни, а то и тысячи негодяев, спасли жизни множеству людей, а также несколько раз уберегли мир от очередной глобальной катастрофы. На своем веку спецназовцы повидали и удерживание заложников в широко известных всему миру зданиях, и напичканные минами крупные промышленные объекты, и даже захват стартовой площадки космодрома "Байконур", но такого еще не было никогда. На сей раз под угрозой находятся не только мирные граждане, но и один из сотрудников Rainbow Six.

В июле 2009 года внутренняя система безопасности засекреченного спецподразделения дала сбой. К террористам просочилась информация о местоположении семьи Динга Чавеза – американского штурмовика, состоящего в рядах "Радуги" с момента ее основания. Сами напортачили, сами и исправлять будем. Не на шутку разозлившиеся оперативники отправляются на поиски пропавшей четы. С оружием в руках элитные спецназовцы явно не ради экскурсии пройдутся по улицам Амстердама, зачистят парочку зданий в Марселе, а также отправятся в погрязшую в войне Южную Африку. Всего же нас ожидает 16 миссий в различных уголках планеты.

В четвертой части разработчики решили сделать упор на индивидуальные особенности бойцов. Теперь на экране светятся не только имена напарников, но и их национальность. Причем принадлежность флагу того или иного государства каким-то образом будет влиять на командное взаимодействие. Отправившиеся на задание оперативники засоряют радиоэфир своими комментариями и не к месту сказанными шутками.

Хорошо, что косой дождь барабанит по спине

Определенно, появление спецназовцев вызвало нешуточный переполох

"Ярко-желтые очки, два сердечка на брелке…"

Разумеется, изменения коснулись не только игрового процесса, но и визуальной составляющей. Lockdown базируется на новом графическом движке, который способен гибко учитывать системные мощности, как приставок, так и PC. По сравнению с Rainbow Six 3: Raven Shield значительно расширилась цветовая палитра. Нынешняя картинка может похвастать плавными переходами между яркими цветами и более мягким освещением уровней а-ля игра света и тени из сериала Tom Clancy`s Splinter Cell. К сожалению, сейчас доступны скриншоты лишь из версии игры для второй PlayStation. Выглядят они недурно, но, конечно же, нам хочется большего. Скорее всего, обладатели PC получат более богатый набор графических эффектов. Будем на-

Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown

Они не хотели долго возиться с дверью, поэтому отстрелили нижнюю и верхнюю петли

Заварушка оказалась напряженной. Пришлось вызвать "вертушки"

деяться, что ограниченные возможности приставок не окажут нам медвежью услугу.
Наверняка вам уже бросился в глаза скриншот, на котором запечатлен взгляд из-под защитных очков. Стоит заметить, что данная фишка не является чисто косметическим элементом экранного интерфейса. Стекла способны запотевать, на мгновение превращая вас в полуслепого человека. Во время дождя капли воды стекают по пластику, значительно затрудняя обзор. К сожалению, миниатюрные дворники в комплект не входят.

Реальный мир

Тандем сотрудников американской компании Red Storm Entertainment и монреальского отделения Ubisoft собирается уделить повышенное внимание реалистичной физике. Например, запертую на ключ деревянную дверь можно будет сорвать с петель специальным тараном или, как вариант, выстрелом из дробовика вынести замок. Если персонаж тяжело ранен, поверхность очков трескается и покрывается густой сеткой. Если пуля-дура попадет герою в переносицу, то последней зарисовкой из его жизни окажется взятое крупным планом входное от-

Красиво летит

верстие в очках и залитый алой кровью пластик.
Как и в третьей части, подавляющее большинство локаций строится в точном соответствии с реальными архитектурными особенностями некоторых стран. Например, в Южной Африке дома обычно имеют парадный и черный входы. То же самое можно лицезреть и в игре.

По законам баллистики

Нововведения не обошли и систему стрельбы. Во время прицеливания оперативник подносит оружие к лицу а-ля боец из Operation Flashpoint. При этом отдача от приклада ощутимо сбивает прицел. Так что из выпущенной по врагу очереди точно в цель лягут только первые пули. Интересно имитируется работа снайпера: видимая через оптику картинка сначала оказывается замыленной и приобретает четкость спустя несколько секунд. Объект зафиксирован, раздается выстрел. Чтобы переключиться на очередную жертву, оптический прицел придется настроить еще раз.
Lockdown должен заинтересовать, как любителей лихой стрельбы, так и ценителей тотального реализма. Для первых предусмотрен нормальный уровень сложности, на котором функционирует автоприцеливание и доступно сохранение в любой точке локации (кстати, очередное свежее веяние, в предыдущих частях такого не было). Хардкорщикам о такой роскоши приходится только мечтать. Вдобавок к этому, против них будут действовать не разрозненные кучки противников, где каждый выступает сам по себе, а, наоборот, слаженные группы со своими командирами и фирменными тактическими приемами.
Если надоест одиночный тип игры, тогда добро пожаловать в режим мультиплеера, где 16 геймерам разрешат сразиться на 10 картах. Заметим, что для PC эти цифры не окончательные и вполне вероятна поддержка на одной локации до 32 человек.

"Радуга" внимательно следит за "Призраками"

Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown выглядит достаточно перспективным проектом. Впрочем, не стоит по старой памяти заранее присуждать игре высокие баллы, ибо еще не известно, чем закончится опыт издательства Ubisoft Entertainment с выпуском комбатсимов от Тома Клэнси сначала на консолях и лишь потом на PC. Первой ласточкой в данном направлении должен стать Tom Clancy`s Ghost Recon 2. На приставках этот продукт добился большого успеха, а вот симпатии обладателей PC ему никто не гарантирует. В наших краях действуют совсем другие законы и к играм предъявляются более высокие требования.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Выписка из личного дела Динга Чевеза

Страна	США
Пол	мужской
Дата рождения	12.01.1968
Рост	176 см
Вес	72 кг
Цвет волос	черный
Цвет глаз	коричневый

Характеристики

Штурмовик	100%
Взрывчатка	71%
Электроника	67%
Снайпер	63%
Скрытность	100%
Самоконтроль	92%
Лидерство	100%
Наблюдательность	90%

Высоко сижу, на всех в оптину гляжу

В Lockdown пули оставляют следы а-ля Brothers in Arms

Commandos: Strike Force

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ...

Советские самолеты бомбили Берлин. Бомбили беспощадно, но осторожно: каждый летчик понимал - там Штирлиц.
Неизданное о Штирлице

Жанр FPS **Издатель** Eidos Interactive **Разработчик** Pyro Studios **Дата выхода** Весна 2005 **Сайт** csf.pyrostudios.com

Поклонники многосерийной тактической удачи испанских разработчиков довольно долго пребывали в неведении относительно нового шедевра от этих правнуков конкистадоров, пока в мир не стали поступать кое-какие слухи. "Ура! Это шутер про войнушку!" - заорали уставшие от полураспавшихся монстров игроки, а почитатели реалистичных боевиков периода Второй мировой начали уныло плеваться в проходящие мимо автобусы, обклеенные аляповатыми плакатами с тремя бойцами в непритязательных мундирчиках цвета хаки. Еще один?

А мы вот!

Сразу оговоримся. Мы, как самые объективные и неприсоединившиеся, не принадлежим ни к одному лагерю. Мы любим и то, и другое, и третье, и еще вон тот жанр, который появится в конце следующего года. А еще мы любим Commandos во всех проявлениях, какими бы они ни были. И потому очередная игра под этим названием нас всего лишь по-доброму насторожила, заставила навострить уши и повернуться носом к ветру. Разработчики ввели нас в курс дела, что, где и как происходит, выкинули пару-тройку скриншотов и предоставили игрокам самим судить о том, что они увидят в ближайшем времени.
Хотя нет, погодите, кое-что стоящее они нам сообщили. Говорят, что они скомбинировали тактический подход оригинальной игры с жестоким экшном FPS, в результате чего получилось что-то совершенно новое в этом жанре. Жуть как страшно! Этим нас пугает примерно каждый первый аналогичный релиз, поэтому мурашки по коже пока не бегают.
А еще говорят, что список личного состава отряда сильно урезан, видимо, в связи с недофинансированием. Теперь у нас под командой находится всего три бойца - Зеленый берет, Шпион и Снайпер. Первый гордится тем, что попадает сразу в самое пекло и решает все проблемы старыми добрыми методами, не заморачиваясь на разные хитроумные уловки. Снайпер - не любитель подобных дел, ему больше по душе планомерный отстрел ничего не подозревающих врагов. Шпион же каким был, таким и остался. Яды, укольчики, переодевание и маскировка - его фирменные способы самовыражения.
Каждый из бойцов будет реализовывать себя в наиболее подходящих для него миссиях - экшн или стелс. Не совсем пока понятно, будут ли бойцы действовать вместе, как это было в предыдущих Commandos, или же на каждую миссию выйдет только один из них. Оба варианта оставляют много места для вопросов, особенно второй. Ведь в этом случае не было смысла городить огород, достаточно лишь ограничить игрока в вооружении.
Театр боевых действий наших коммандос - Франция, Германия и, разумеется, Россия. В некоторых случаях обещана помощь дружеских войск, но чаще всего придется разбираться самому, причем совсем необязательно, что для прохождения будет лишь один путь. Так же как и раньше, игроку предоставляется полная свобода в выборе пути прохождения.

Иногда одна хорошая граната значит больше, чем три литра кураре

Против танка с моей пушчонкой не попрешь. Правильно говорил сержант: спрячься и молча жди, пока на тебя не наступят

А там как?

Все действо будет отсвечивать прелестями движка RenderWare от Criterion, который уже успел зарекомендовать себя в GTA. Судя по скриншотам, все будет жутко симпатично: пожары будут дымить, дождь будет лить, немцы попрячутся за углами и под танками, причем на любое ваше действие со стороны фашистских оккупантов найдется противодействие, и в каждом отдельном случае оно будет нестандартным. Поправьте меня, если я ошибаюсь, но мне кажется, что где-то подобное уже мелькало.
После всего замеченного и прочитанного создается стойкое впечатление, что игра будет интересна не только поклонникам серии Commandos, но и среднему любителю шутеров. Но, помимо этого, в душе остается не менее стойкое ощущение того, что в нашем случае имеет место почти бесплатный проездной за счет успешно продаваемого бренда. Лень было тратиться на рекламу неизвестного названия, вот и впрягли в лямку наших старых друзей.
Разумеется, все только что сказанное является сугубо личным моим мнением, поэтому я буду очень вам благодарен, молодой человек, если вы перестанете клеить на мою спину этот идиотский плакат с надписью "Фраг народа".

Похоже, я спрятался так удачно, что без перезапуска игры не выкрутишься

Retribution

Александр ВАСНЕВ

УБИТЬ не БИЛЛА

Месть - это блюдо, которое надо подавать холодным.
К/ф "Убить Билла"

Жанр FPS/TPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** U-235 Studios **Дата выхода** 2007 **Сайт** deadlyretribution.com

В свое время "Черной мамбе" (она же Ума Турман), героине последнего тарантиновского опуса, в силу одного всем известного обстоятельства пришлось отложить сведение счетов на долгих четыре года. Австралийская студия U-235 в своем дебютном проекте Retribution пошла еще дальше. В игре возможность отомстить представится нам аж через шесть лет. Но не подумайте, что дело лишь в увеличенном в полтора раза сроке комы главного героя. Здесь все совсем по-другому...

Начало повествования рассказывает нам о двойном убийстве, жертвами которого стали морской офицер и его жена. Почему преступники пожалели сына убиенной пары, история умалчивает. Как бы то ни было, оставшись в двенадцать лет полным сиротой, парень покатился по дороге жизни, которая провела его через детские исправительные заведения всех цветов и размеров.

Приходит время платы по счетам

Но к восемнадцати годам, когда собственно и начнется действие игры, наш герой решает прекратить путешествия по местам не столь отдаленным и приступить к реализации плана мести убийцам родителей. Есть тут, правда, одна незадача. Заказчик преступления - личность в определенных кругах довольно известная и могущественная и, как следствие, находящаяся под присмотром мощной системы безопасности. И естественно, что субтильный юноша призывного возраста, даже будучи не обделенным талантами и способностями, вряд ли способен вот так с лету реализовать задуманное. Поэтому вначале нам придется должным образом прокачаться, а уж возможностей для этого - "мама, не горюй". Можно будет пойти сравнительно легальным путем и стать морпехом со всеми вытекающими из этой профессии скиллами, а можно будет продолжить катиться по наклонной, превратившись в матерого преступника. В последнем случае действовать разрешается, как в одиночку, так и в составе самолично созданной банды.

Полная авоська обещаний

Местом действия игры станут локации одиннадцати типов, среди которых упоминаются заброшенный пляж, обитель наркодилера, база морских пехотинцев, окрестности порта Майями. Во всех этих местах можно будет творить полный спектр безобразий: убивать, грабить, брать в заложники, взрывать и пиратствовать. Мешать же осуществлению наших замыслов будут толковые оппоненты, AI которых обладает способностью к самообучению по ходу сражения.

Что касается графики Retribution, то за оную будет отвечать некий зверь под названием Reality, разрабатываемый компанией Artificial Studios. По заверениям создателей, их детище легко утрет нос даже самому Source. Верится в это не особо, хотя кто знает (информацию о возможностях Reality вы можно найти по адресу www.artificialstudios.com).

Но вернемся к нашим баранам, то есть мстителям. На данный момент разработчики активно вербуют свежие творческие силы, в их планах - к концу 2005 года собрать демо-версию игры с целью охмурения потенциальных издателей. И хотя многие из обещаний девелоперов кажутся сейчас форменной пиар-туфтой, вполне возможно, что из Retribution выйдет толк. Правда, задумку с заложниками авторам, скорее всего, придется из финальной версии выкинуть, если только они не хотят остаться без приличного издателя.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Название компании обозначает радиоактивный изотоп урана (период полураспада 700 млн. лет), который применяется для создания ядерного оружия. В частности, именно им была начинена бомба, сброшенная на Хиросиму в 1945 году.

Заехали как-то панки в болото...

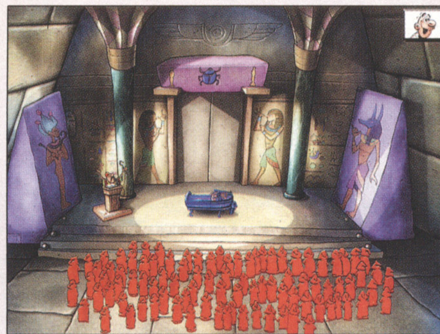
Голубая луна тому виной, все в округе говорили...

Интересно, а будет ли в игре возможность организовать свой туристический бизнес?

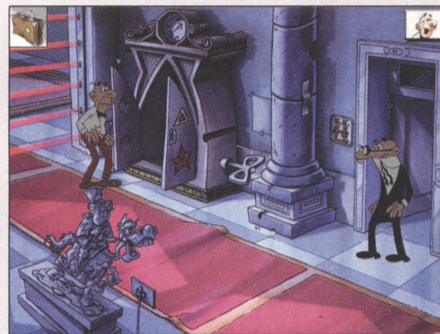
ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

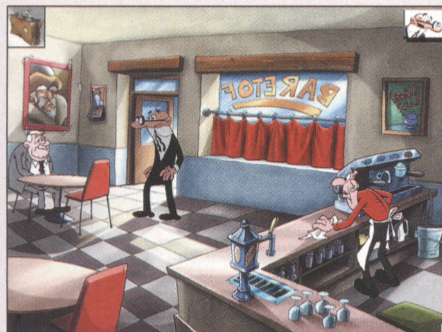
В шифровке говорилось, что это усадьба известного скульптора... Странный, однако, у него вкус.



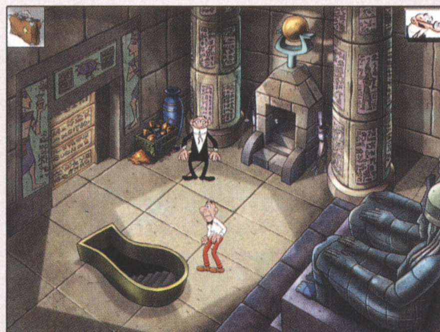
Это не костюмированная вечеринка «Идущих в место» по поводу пересмотра конституции, а тайное собрание зловещей Шестой Секты.



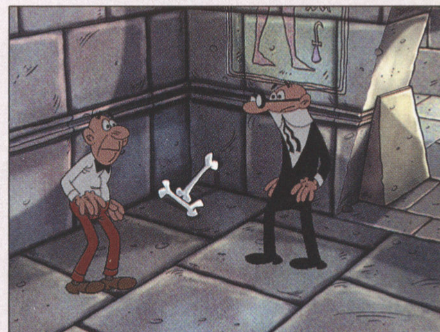
Филемон только что нашёл секретный проход, скрытый в старинных часах. Теперь, пока Мортадело стоит на стрёме, нужно проверить, куда этот ход ведёт.



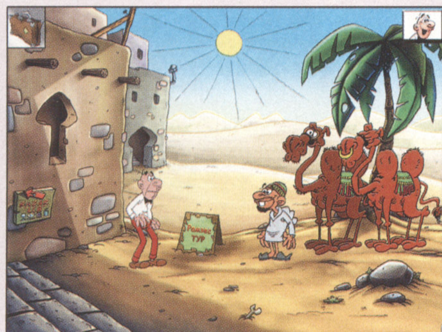
Этот тип выглядит подозрительно знакомо... Интересно, где Мортадело мог видеть это лицо... Надо будет напоить его и всё разузнать.



Агенты попали в ловушку. Хорошо, что древние строители предусмотрели черный ход, через саркофаг. Но куда он ведёт? Есть только один способ узнать это.



Агенты 008 только что обнаружили, что они не первые посетители этой пирамиды...



Не очень скоростное, зато комфортное и недорогое местное такси. Главное, вовремя его кормить и остерегаться плевков.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru™
мир в шутку

Продолжение приключений суперагентов 008 – в продаже с февраля!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

Stolen

Анна ЩЕГЛОВА

КОДЕКС ЧЕСТИ ВОРА

Элемент авантюры должен быть не настолько велик, чтобы подвергать все дело неоправданному риску, но и не настолько мал, чтобы за дело было стыдно браться.
Роберт Уотермен

Жанр Action **Издатель** Hip Interactive, Акелла **Разработчик** Blue52 Games **Дата выхода** Март 2005 **Сайт** www.stolen-game.com

Знакомьтесь: Аня Романова, дерзкая и самоуверенная воровка, специализирующаяся на краже особо ценных вещей. Она владеет целым арсеналом рукопашных приемов, но предпочитает побеждать хитростью. Она не боится нарваться на кучу вооруженных охранников, но старается оставаться в тени. Она понимает, что должна пребывать незамеченной, но любит развлекаться, таская бумажники зазевавшихся секьюрити.

- А я вас вижу!
- Аналогично!

Уставших от тяжелой службы охранников Аня галантно оттаскивает в безлюдные помещения

С миру по нитке

Характер главной героини собран из элитных качеств таких гениев скрытности, как Уилл Гаррет, Сэм Фишер и незабвенный Солид Снейк. Не обделили девушку и внешними данными. Разработчики отрицают какое-либо сходство между мадемуазель Романовой и гражданкой Крофт. Но они совсем не против того, чтобы Аня смогла снискать себе популярность, соизмеримую с достижениями знаменитой любительницы археологии.

В дополнение к богатому внутреннему миру героине подарят набор высокотехнологичных шпионских аксессуаров. В первую очередь - чудо-бинокль, способный улавливать тепловые волны. С его помощью она сможет наблюдать за охранниками сквозь двери и некоторые другие преграды (толстые бетонные стены - не в счет). Мегадевайс номер два - средство аудио- и видеосвязи с ее единственным соратником Луи Палмером. Луи дает ценные советы, внимательно следит за окружающей обстановкой и старается всячески урезонить напарницу. Впрочем, последнее никогда не срабатывает, девушка выбирает себе задания по принципу: чем невозможнее, тем лучше. Многофункциональный компьютер крепится на предплечье героини и подключен к ее не менее продвинутым очкам. Он помогает Ане походить на персонажа фильма "Миссия невыполнима" и, самое главное, отлично дополняет ее стиль, испуская модное синее свечение.

Элемент неожиданности

Претендующий на оригинальность стелс-экшн разобьют на четыре многочасовые, не поддающиеся полной зачистке локации. Руководствуясь моральными соображениями, Аня Романова ни за что не станет убивать своих противников. Она будет перепрограммировать защитные системы, вскрывать двери и сейфы, тщательно обдумывать каждый следующий шаг, но все охранники к концу миссии останутся живы и почти все - здоровы. Как в Thief на самом высоком уровне сложности.

Уменьшить популяцию вездесущих недругов можно будет, заперев их в комнате или доведя несчастных до потери сознания посредством серии точных (надо же девушке продемонстрировать отличную физическую подготовку) ударов. После этого глупая охрана не станет долго отлеживаться в стороне. Пришедшие в себя секьюрити проанализируют события последних минут, поднимутся с холодного пола и побегут за подкреплением и новыми приключениями на свою нижнюю часть спины.

В каждой миссии будет предусмотрено несколько обязательных и необязательных заданий, выполнять которые Аня сможет несколькими обязательными и необязательными способами. Ради удовлетворения собственных меркантильных интересов, связанных с поисками драгоценных предметов, ей придется лазать по канатам и карабкаться по стенам, прятаться от роботов и обманывать NPC. По заверениям создателей Stolen, главным элементом, призванным поддерживать атмосферу игры напряженной, станет грамотный AI противников, которые будут долго и упорно преследовать девушку, едва она позволит себя обнаружить.

А напоследок давайте поаплодируем разработчикам, которые уже более года делают эту игру, но до сих пор так и не удосужились проверить, насколько англоязычное написание имени и фамилии их главной героини (Anya Romanov) соответствует ее принадлежности к представительницам женского пола.

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

STEEL SAVIOR

Жанр Arcade **Издатель** SR-71 Games **Разработчик** SR-71 Games
Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.sr71.biz/steelsaviour.html **Количество дисков** 1 CD

Как утверждают разработчики, они очень любят ретро-игры. А раз мы говорим "ретро", то подразумеваем "скроллеры", ибо именно они составляют подавляющую часть видеоигр, начиная с тех времен, когда их можно было загружать в компьютер с аудиокассеты. Этот жанр не терпит коренных изменений, поэтому следуют подойти к игре такой направленности очень осторожно, ибо шансов навредить имеется целый вагон и плюс маленькая тележка с электромотором. Судя по всему, студия со столь громким названием подходила к разработке Steel Savior в мягких войлочных тапочках и крайне медленно.

Спору нет, это скроллер, сделанный по всем правилам жанра. Рулим слева направо, прыгая вверх и вниз. Стреляем тремя клавишами, враги движутся прямолинейно и равномерно, изредка заморачиваясь на круговую траекторию. Папы-монстры вылезают вовремя, пугая общественность залпами из имплантированных ракетниц. Пять жизней, power-up'ы там и сям. В общем, дави на газ и не отрывай палец с пробела, и все у тебя будет хорошо.

Казалось бы, что еще можно сказать о классическом скроллере? Ан нет, можно. Поскольку мы сейчас живем в век продвинутых дизайнеров, программистов и, главное, игроков, то вполне правомерно ожидать от разработчиков чего-то большего, нежели идиотских клякс, возникающих в месте подрыва очередного монстра, или страшненьких "сокровищ", которые нужно время от времени подбирать. Даю рупь за три, что битмапы этих сокровищ были скачаны из интернета и помещены в игру без каких-либо изменений. Ну и добью напоследок. Все действо можно посмотреть исключительно в ужасном разрешении 640x480.

В общем, за исключением фона, сдвигающегося справа налево, и разных там чудиков, стреляющих прямо перед собой, ничего не связывает эту игру с настоящими скроллерами, которые можно проходить день за днем, не отрываясь на такие мелочи, как перекуры и обед. Игра явно была разработана "на коленке" и посему заслуживает соответствующего к себе отношения.

Если это был эксперимент, то он провалился.

РЕЙТИНГ 2.2

Самонаводящиеся ракеты - наш выбор!

Александр ВАСНЕВ

FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE

Жанр Arcade **Издатель** Konami **Разработчик** Konami
Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.konami.com/gs/froggersrescue **Количество дисков** 1 CD

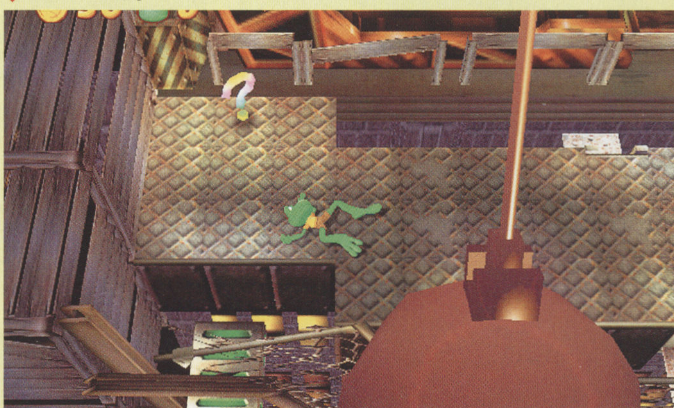
Назвать Frogger's Adventures: The Rescue мультяшной детской аркадой было бы не совсем корректно. И хотя первоначальный диагноз на 75% описывает всю сущность данной игры, есть в ней что-то такое, что может представлять интерес и для взрослого человека.

Суть очередного приставочного порта проста как две копейки: надо провести по трассе лягушонка, стараясь избегать ловушек и монстриков, по возможности собирая по пути всякие приятные бонусы вроде монеток (пятьдесят золотых равняются по местному курсу одной халявной жизни). Передвигаться земноводное может исключительно прыжками: простыми на одну клетку и олимпийскими на две. Но частенько встречаются ситуации, когда расстояние между участками твердой поверхности превышает возможности лягушачьего организма. Как быть? А вот тут и начинается самое интересное: при помощи своего секретного оружия - языка, Frogger вполне может перемещать незакрепленные предметы, меняя геометрию уровня, или же вовсе начать использовать данную часть организма в качестве троса, цепляясь за специальные участки поверхности. И это добавляет в геймплейную палитру некие оттенки логической головоломки, причем именно оттенки, не позволяя сложности игры превысить некую критическую для потребительского интереса величину. А если еще учесть и то, что разработчики по сути сняли лимит на количество попыток по прохождению игры (если иссякнет запас жизней, вас всего лишь отошлют в начало уровня), то можно сделать вывод, что перед нами тот самый проект, которому все возрасты покорны. На пару часов после окончания трудового дня, так точно.

РЕЙТИНГ 6.0

Улица полна неожиданностей

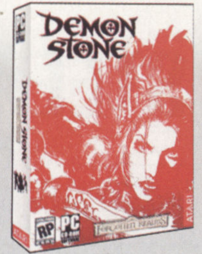
Это был нокаут



Forgotten Realms: Demon Stone

Кшаду

КАМЕНЬ НА ДУШУ



Камень на камень,
Кирпич на кирпич -
Умер наш...
История

Жанр Аркада/RPG **Издатель** Atari **Разработчик** Stormfront Studios **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.atari.com/demonstone/?page=home **Количество дисков** 1 DVD

"Подземельям-энд-Драконам" грех жаловаться на судьбу. К недавно справленному тридцатилетию они подошли в самом расцвете забытых и не очень королевств, переполненные народной любовью, долгосрочными инвестициями и грандиозными планами во всевозможных сферах художественного творчества. Словом, в бочке медовых D&D-радостей не хватало разве что паршивой овцы. За которой, впрочем, недолго ржавело.

Коли самой популярной ролевой игрой является Diablo, то самому популярному ролевому сеттингу без собственной точно такой же смешно, непростительно и попросту себе в убыток. Совестливые директора Atari со столь вопиющим дефицитом не смирились, поскребли по банковскому счету, откуда и выудили заначку на подарки многодетным сотрудницам. Почесали репы и пришли к выводу, что подарок может быть один, зато на всех.

На почетную роль девелоперов позвали Stormfront Studios. Те покривили душой, но все же согласились. Направлением главного удара выбрали консоли. За сценарием сунулись к м-ру Сальваторе. Заслуженный халтурщик всея чего изволите вывалил на ходоков мусорную корзину, полную слегка протухших шедевров. В результате все стороны остались довольны. Кроме последней. То есть нас с вами.

С особым цинизмом

Забытые Королевства трясет словно жековского сантехника после новогодних праздников. Цунами орков, троллей и прочих гоблинов опустошают окраины, грозя прорваться к средоточиям цивилизации. Некто Раннек (Rannek) - единственный уцелевший в разоренной троллями деревушке - воспылал пламенем праведной мести и, вцепившись покрепче в неизвестного происхождения тесак, отправился по следам душегубов-насильников творить запланированное сценарием возмездие.

Кривая сальваторовской фантазии свела его в дороге с парой не менее страждущих кредиторов, мечтающих, как и мстительный файтер, взыскать с зеленокожих ублюдков причитающуюся за противоправные деяния компенсацию. У колдуна (sorcerer) Иллиуса (Illius) и драу-полукровки (забавный гибрид, знатоки сеттинга меня поймут) Жэи (Zhai), специализирующейся на изъятии чужого имущества, в данном деле собственные резоны, но интересы троицы сплелись в беспощадном кирдык-альянсе, и приговор всем зловредным катаклизмам уже вынесен и практически приведен в исполнение.

История, пожалуй, не хуже и не лучше большинства иных, однако сути это не меняет. Какой бы она (история) ни была, после знакомства с игровым процессом ваше сознание реагирует на сюжетные перипетии с темпераментом говядины глубокой заморозки.

Орки. Живые, но мертвые

Жэй. Вполне мила

На дальнем плане один из главных злодеев. Симпатичный

Forgotten Realms: Demon Stone

Когда камера в минуты редкие просветления все же перемещалась за спины героев, получались эдакие взгляды на мясо с точки зрения мясорубки

Кумите в исполнении Иллиуса

Орки обожают топоры. Иногда сразу парочку. Но все равно не спасает

Вообразите диаблоподобную аркаду, фаршированную консольными элементами ("рельсы" героического пути, с которых в принципе невозможно свернуть; анимация стандартного платформера; ориентированные на геймпады интерфейс и управление; невозможность сохраняться во время прохождения каждой из глав) до состояния почти полной компьютерной невменяемости. Но и на это можно было бы закрыть глаза и со стыдливо-азартной улыбкой продолжить крушить сонмища уродов и собственную клавиатуру, если бы не циничная, граничащая с особой жестокостью извращенность реализации духа и буквы D&D.

Допускаю мысль о том, что драу-полукровки настолько типичны для мира Forgotten Realms, что никто при встрече не тычет в них пальцами и не бежит в ближайшее культовое учреждение с просьбой устроить небольшое показательное аутодафе. С не меньшим великодушием к чужим... э-э-э... странностям могу предположить, что для платформера колдун, использующий с изяществом хронически шаолиньского монаха магический посох в качестве холодного оружия, - персонаж не только вполне обычный, но даже совершенно обязательный. Но эти "ролевые" элементы!..

По прохождении очередной главы вы набираете какое-то количество "экспы", которое предлагается потратить на апгрейд героев. И не ждите привычных "скиллов" и "фитов"! Вместо них - какие-то "комбо" со вроде бы знакомыми названиями (Power Attack, Improved Critical Strike, Bull Rush), но, само собой, никакого отношения к правилам D&D не имеющие. Те же самые атакующие "комбо" с небольшой добавкой магических "штучек" полагаются и Иллиусу. Настолько небольшой, что проще на нее плюнуть и осваивать искусство "посохомашества".

Любимая забава уже которого поколения ролевиков - "собери как можно больше плюсов" - в DS выглядит тоже весьма своеобразно. Поднакопив золотишко, вы можете заняться улучшением собственного магического утиля или приобрести новый. При этом все купленные плюсы обладают стопроцентной ликвидностью: их всегда готовы принять обратно по цене продажи.

А еще в игре просто замечательный вид. От лица, которому лично я бы с удовольствием открыл глаза на секреты его родословной вплоть до самой долбаной и кривой на все атомы аминокислоты. Если издевательства над системой можно хотя бы понять и объяснить суровыми законами консольного геймплея, то эта совершенно идиотская камера, большую часть игры сопровождающая героев сбоку и категорически отказывающая демонстрировать открывающиеся перед ними перспективы, вызывает разве что истеричное хихиканье и желание немедленной деинсталляции.

На поиски достоинств игры, признаюсь честно, меня уже не хватило. Сами же таковые показываться на глаза патологически стеснялись. Обещанные рекламными аннотациями беспрецедентные визуальные красоты оказались вполне обычной трехмерной графикой с ярко выраженными консольными чертами и к тому же, очевидно, изрядно подрастерявшей лоск при портировании. А более ни глазу, ни доброму слову зацепиться было совершенно не за что, и они, процедив нечто эмоционально-непечатное, объявили "Демоническому камню" революции всех цветов и оттенков. После чего и вашему покорному не осталось ничего другого, кроме как пойти на поводу у бунтарей. Душевные конфликты, знаете ли, чреваты.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	ИТОГО 5.6
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Управление	4 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Star Wars: Empire At War

Владимир ВЕСЕЛОВ

ГЛАВНОЕ - МАНЕВРЫ

- Нас плюкане транклюкировали,
когда мы на гастролях были.
- За что?
- За то, что мы их не успели.
- А вы их за что?
- Чтоб над головой не маячили.
К/ф "Кин-Дза-Дза"

Жанр RTS **Издатель** LucasArts **Разработчик** Petroglyph **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.lucasarts.com

К настоящему времени существует несколько десятков игр, обитающих во вселенной "Звездных войн". Есть среди них и общепризнанные шедевры типа Tie Fighter или Dark Forces, есть очень и очень приличные вроде Shadows of the Empire и Rogue Squadron, есть и просто крепкие середнячки. К сожалению, созданные по этой вселенной стратегии можно отнести в лучшем случае к последней категории. Претензий к ним было немало, причем выдвигали их, как фанаты "Звездных войн", не обнаружившие в данных стратегиях "непередаваемой атмосферы", так и просто любители жанра, которым эта атмосфера - по барабану.

Тем, кто не столь давно влился в ряды армии поклонников компьютерных игр, доложу, что на текущий момент во вселенной "Звездных войн" мы располагаем глобальной космической стратегией Star Wars: Rebellion и двумя RTS - Star Wars: Force Commander и Star Wars: Galactic Battlegrounds (Gungan Frontier в расчет брать не стоит). Rebellion в свое время вступила в соревнование с вышедшей немного раньше Master of Orion II и вышедшей несколько позже Pax Imperia. Оба эти соревнования она проиграла, хотя и нельзя сказать, чтобы с треском. Force Commander претендовала на новое слово в жанре RTS, но расслышать это слово как-то никому не удалось. Наконец, Galactic Battlegrounds, созданная на движке Age of Empires, была почти что клоном этой игры. И вот на днях было объявлено о начале разработки новой стратегии, которая "даст возможность полностью погрузиться во вселенную "Звездных войн" и, в то же время, предоставит игроку невиданную свободу выбора".

Девелоперы утверждают, что космические объекты (кометы, астероиды, метеоры) будут оказывать влияние на стратегию и тактику сражений

В очередной раз нам обещают, что красота в игре будет функциональна. Поверим еще разок?

Время и место

Действие игры будет происходить в промежутке между Эпизодом III и Эпизодом IV (ближе к последнему). Насколько я могу судить, время достаточно интересное, были там и масштабные сражения, и, так сказать, позиционная борьба. Места тоже будет достаточно: более двадцати обитаемых миров, причем каждый будет хоть чем-то отличаться от всех остальных. Как нам обещают, эти отличия существенно повлияют на стратегию и тактику. Одни планеты можно достаточно легко захватить, но никаких особых преимуществ обладание ими не принесет, другими же владеть очень выгодно, стало быть, за них завяжется упорная борьба. Впрочем, совсем уж ненужных планет в галактике не бывает, любое завалящее небесное тело даст хотя бы немного ресурсов в копилку владеющей им стороны.
Кстати, сторон этих будет всего две - Империя и Повстанцы. Все остальные расы и кланы будут, в соответствии с историей, нейтральными, однако нейтралитет этот будет весьма гибким. В зависимости от ваших действий, кто-то будет оказывать вам посильную помощь, а кто-то потихоньку вредить.

Как вы уже наверняка поняли, кампания в игре будет нелинейной.
В каком порядке захватывать планеты, вести ли планомерное наступление, или же сосредоточиться на обороне и громить противника точечными ударами в наиболее уязвимые места - решать игроку.
О том, чем все должно кончиться (т.е. каковы условия победы), пока не говорится, но можно предположить, что вариантов будет несколько (захватить все планеты, заполучить главную планету противника, уничтожить вражеский главный штаб и т.д.). Впрочем, как утверждают авторитеты, в стратегиях главное не выигрыш, а сам процесс.
Переходим к нему.

Образ действия

В отличие от предыдущих игр от LucasArts, где сражения происходили либо в космосе, либо на поверхности планет, тут у нас будут и те и другие. Причем, как это ни странно, разработчики утверждают, что отдельных движков для космических баталий и для наземных разборок не будет. За все отвечает единый движок, естественно, "полностью трехмерный и революционный". Что вызывает определенные сомнения. На обнародованных скриншотах видны картины космоса а-ля Homeworld и наземные пейзажи а-ля Command & Conquer, как подобное можно совместить?
Впрочем, это не так уж и важно, один там движок будет или два, главное, чтобы красиво было.
А с этим все будет в порядке. Почему я в этом так уверен? Да потому, что ядро никому не ведомой студии Petroglyph составляет команда из Westwood, занимавшаяся перед этим разработкой последней части C&C (а некоторые личности засветились и в более ранних играх бессмертного сериала).

Star Wars: Empire At War

На этом основании (весьма шатком) некоторые, склонные к скороспелым заключениям авторы отечественных и зарубежных журналов уже успели окрестить Empire at War "C&C во вселенной Star Wars". Я же ответственно заявляю: если и есть какое сходство, то чисто внешнее. Самая же суть, идеология, так сказать, новой игры будет совсем другой. И дело тут даже не в добавлении космических битв и глобального менеджмента (о чем несколько позже). Разработчики отказались от сбора ресурсов на поверхности планеты, присутствовавшего в Galactic Battlegrounds. Не стали они и копировать систему command points из Force Commander (это когда на доставку подкреплений и строительство наземных сооружений тратятся очки, зарабатываемые в сражениях). Вместо этого имеется простая и логически оправданная система "все свое ношу с собой". Дело будет обстоять так: решив захватить какую-то планету, вы формируете флот вторжения, в который должны входить не только боевые единицы, но и некоторое количество транспортов с десантом. На эти транспорты вы грузите пехоту, боевую и вспомогательную технику. Если в ходе сражения на орбите планеты вы потеряете часть транспортов, то лишитесь и находившихся на них наземных сил, что, несомненно, осложнит ход дальнейшей операции.

Система не нова (в зачаточном состоянии она была представлена в первом MoO, а в развернутом - в Imperium Galactica), но разработчики обещают довести ее до идеала. Если им это удастся, мы получим действительно интересную стратегию с множеством любопытных фишек. Например, для того чтобы отразить вторжение вам вовсе не нужно будет наносить существенный урон всему неприятельскому флоту, достаточно будет уничтожить парочку транспортов с тяжелой техникой. Более того, поскольку разработчики обещают продвинутую модель повреждений для космических кораблей, можно будет просто лишить транспортники способности производить высадку юнитов (повредить планетарные двигатели).

Если как следует подумать, обнаруживается, что можно будет придерживаться как континентальной (сильная армия и слабый флот), так и островной (сильный флот и слабая армия) стратегии. Более того, в первом случае слабость флота можно будет компенсировать фортификацией (возведением и апгрейдом космических станций).

Бремя власти

Пришла пора поговорить о ресурсах и менеджменте. Строго говоря, главным и почти единственным ресурсом будут деньги. С подвластных вам планет состригаются налоги (будет ставка налогов фиксированной, или ее можно менять, пока не ясно), которые и тратятся на создание армии и флота, ну и на прочие нужды. Чем выше промышленный потенциал планеты, чем она богаче полезными ископаемыми, тем больший она приносит доход. Но будут иметься планеты, которые, кроме обычного дохода, будут вносить в имперскую копилку и кое-что еще. Например, возможность строить какие-то специфические юниты, или же ускоренное производство каких-то типов кораблей, или еще что-то.

Ничего не известно пока о том, нужно ли будет строить на поверхности планет какие-то добывающие и обрабатывающие предприятия (для повышения дохода). Вообще о строительстве на планетах и в космосе пока что говорится только исключительно в плане нападения и обороны. Т.е. несомненно, будут какие-то призывные пункты для вербовки новобранцев, медицинские центры для лечения и реабилитации ветеранов, орбитальные заводы для строительства космических кораблей. Ограничится все этим или же мы получим полный спектр построек (как это было, хотя бы в Rebellion), разработчики умалчивают (наверное, и сами пока не знают). Молчат, как партизаны, они и о том, будет ли в игре какая-то дипломатия, шпионаж и прочие милые стратегам штучки.

Впрочем, Empire at War позиционируется не как глобальная стратегия, а как RTS, так что ожидать особо изощренных блоков управления державой не стоит. Править местным балом будут военные действия.

Злой рок отступит?

Таким образом, имеются некоторые надежды на то, что наконец-то будет снято тяготеющее над стратегиями во вселенной "Звездных войн" проклятие. Имеется команда разработчиков, с одной стороны, молодая и амбициозная, а с другой – обладающая немалым опытом (такой вот парадокс). Есть достаточно продуманная схема игры, исключающая нудное повторение одних и тех же действий. Почти готов красивый и, будем надеяться, достаточно мощный движок. Что касается юнитов, наземной и космической техники, то, поскольку все это будет взято из кинофильма, волноваться не о чем. Так что игра вполне может получиться хорошей.

Но одно свое обещание разработчики, скорее всего, не выполнят: атмосферы фильма игра передать не сможет. Я вообще сомневаюсь, возможно ли передать атмосферу произведения в стратегических играх "по мотивам". В шутерах, RPG и прочих аркадах достаточно нарисовать задники со знакомыми по фильму пейзажами, ввести в игру разные характерные типажи - и атмосфера появится сама собой.

В стратегиях же атмосфера лежит совсем в других вещах. В каких? Если бы я это знал, так жил бы в Сочи.

Согласно заветам дедушки Лукаса, космические сражения будут сопровождаться оглушительными взрывами

Любимые народом гиганты AT-AT. Может, разработчики и рады были бы обойтись без них, только куда ж они денутся

Олег ВОЕВОДИН

STRONGHOLD 2

Созидание и Разрушение

Мой дом - моя крепость.
Средневековая поговорка

Жанр Strategy **Издатель** Global Star Software **Разработчик** Firefly Studios **Дата выхода** 26 апреля 2005 **Сайт** www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

Король проиграл решающее сражение и бежал. Теперь он пытается осуществлять руководство государством из тайного убежища. Не исключено, что его и вовсе нет на территории страны. Сложившуюся ситуацию пытаются использовать в своих целях могущественные бароны, сообразившие, что сейчас самое подходящее время попытаться отхватить лакомый кусок пирога. Кто-то из них, самый удачливый, расчетливый, решительный и безжалостный, станет новым королем. Так почему не вы?

Полигональное счастье

Разработчики спешат обрадовать фанатов оригинальной игры. Если их обещания станут реальностью, то в Stronghold 2 мы обнаружим все самое лучшее из первой части плюс целую кучу новинок. Самая главная из них - переход на полностью трехмерный графический движок. Камера теперь свободно парит над землей. При желании ее можно направить на какого-нибудь рыцаря (показать крупным планом дуэли на мечах в узких лестничных проходах - легко!) или же, наоборот, поднять под небеса (идеальный вариант для отслеживания сражений на открытых пространствах).

Если действие разворачивается в здании, то игра "сносит" кусок стены и подробно демонстрирует происходящее. При желании можно целый день наблюдать, как толстопузый владелец таверны неспешно занимается своими делами.

Модели юнитов по детализации превосходят клонированных вояк из Rome: Total War. Дело в том, что Stronghold 2 не позиционируется как эпическая стратегия. Тысяча фигурок в одном кадре для нее является излишеством. Но она в состоянии оперировать сотнями. Впрочем, нам больше и не нужно. Учебники истории утверждают, что многотысячные междоусобные баталии в те времена были крайне редким явлением.

Я не вижу ваших рук, мои верные фанаты!

Одно их свежайших ноу-хау - игровой режим Kingmaker. В нем новые территории присоединяются не огнем и мечом, а добропорядочной репутацией. В Stronghold 2 ваше честное имя почти равноценно добытым ресурсам. Только в отличие от еды или дерева, это дело нельзя пощупать или увидеть. Вы можете только догадываться о своей популярности, исходя из того, как ведут себя ваши вассалы.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Конец эпохи замков

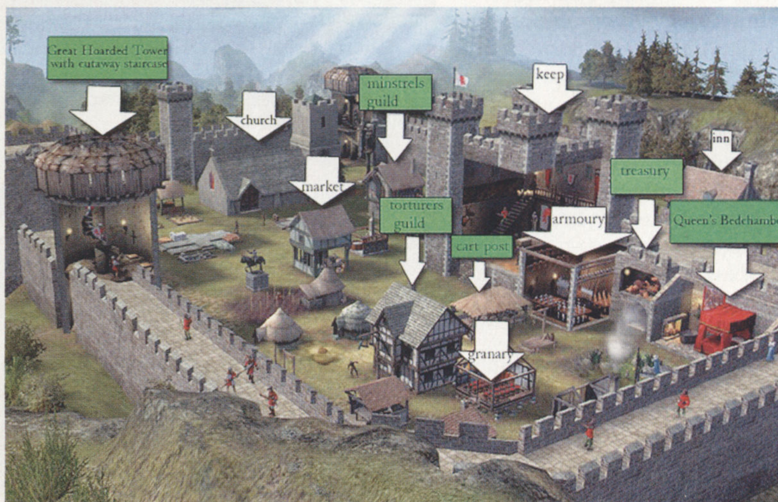
В эпоху средневековья в Европе число удельных княжеств в одном государстве доходило до 500 штук.

В XIII-XIV веке только во Франции насчитывалось около 50 тысяч крепостей. Ликвидация феодальной раздробленности (XV - середина XVII века) сопровождалась вводом запрета на строительство новых и ремонт старых замков. Исключением из этого правила выступали крепости, расположенные вдоль границ государства.

Репутация повышается за счет строительства храма (разумеется, его придется посещать чуть ли не каждый день), питейного заведения, выступления в качестве арбитра в споре двух крестьян, женитьбы и успешного выполнения целого ряда побочных квестов. Например, организации роскошного рыцарского турнира. На заработанные очки чести (honor points) вы можете купить титул или присоединить новые территории.

Впрочем, все время быть добрым дяденькой тоже нельзя, иначе разболтается чернь. В строгости ее держат налоги и сборы, виселицы, позорные столбы и тому подобные "радости жизни".

Белыми стрелками помечены строения из Stronghold, а зелеными - новинки



Stronghold 2

Обратите внимание на угловую башенку: при наведении курсора можно изучить начинку строений

За пущенными из катапульт камнями почему-то остается дымный след

Надо, надо умываться

Серьезной доработке подверглась экономическая модель. Число строений увеличилось примерно вдвое. Наряду с овцеводством появились такие редкие разновидности промыслов, как разведение охотничьих птиц и плетение корзин. Отдельным видом деятельности проходит обслуживание барского стола. По сравнению с предшественником, в Stronghold 2 повышенное внимание уделяется религии, а также... пивоварению.

Еще один интересный момент связан с наведением на подотчетной территории чистоты и порядка. Жизненный уклад в то время не отличался особой гигиеной. Во время пирушек рыцари вытирали жирные руки о шерсть собак или же о длинные волосы рыцарш. Мусор выкидывался на улицу через окна. Следовательно, всякая зараза распространялась с бешеной скоростью. Если вы доведете быт обывателей до совсем уж плачевного состояния, то велик риск того, что половину населения скосит чума или еще какая-нибудь напасть. Так что не скупитесь на оплату труда сокольничих, которые занимаются отловом крыс, выступающих переносчиками инфекции.

Междоусобные войны

Всем была хороша первая часть, да только местами ей не доставало капельки реалистичности. Где это видано, чтобы отряд копейщиков и мечников смог искромсать на куски неприступные каменные стены? Разработчики учли эту и многие другие ошибки. Теперь в подобной ситуации извольте подогнать к вражеской цитадели катапульты или же менее скорострельные, но зато более мощные требушеты. Пригодятся и стенобитные орудия.

Сцены сражений в Stronghold 2 напоминают роскошные постановки в художественных фильмах. Огромные механизмы пытаются проделать брешь, в которую готова устремиться тяжелая пехота. Часть нападающих карабкается по приставленным к стенам штурмовым лестницам. Негостеприимные хозяева опрокидывают им на головы чаны с кипящей смолой или же со всего размаха "отоваривают" мечами и дубьем.

Похорошевший искусственный интеллект грозится анализировать собственные промахи и делать из них правильные выводы, перестраиваясь по ходу игры. В процессе самосовершенствования кремниевые мозги научатся четко просекать слабые места в обороне противника, поднатореют в тактике и постоянно будут помнить о кошельке. Дело в том, что каждый род войск имеет строго определенную стоимость производства. Проще всего взять с собой орду дешевых копейщиков и лучников, но при этом велик шанс оказаться разбитым небольшим отрядом закованных в броню рыцарей. Доспехи стоят больших денег (для этого удовольствия еще и дополнительные здания придется понастроить), зато они существенно увеличивают силу атаки. Вот и получается, что не только вы, но и искусственный интеллект будет ломать голову над тем, что лучше: количество или качество.

Странный мост у этого замка, не находите? Никак не могу понять, как им вообще можно пользоваться... С таким уклоном никакая повозка в замок не заедет. Интересно, этот глюк сохранится в релизе?

Скоро начнется сеча

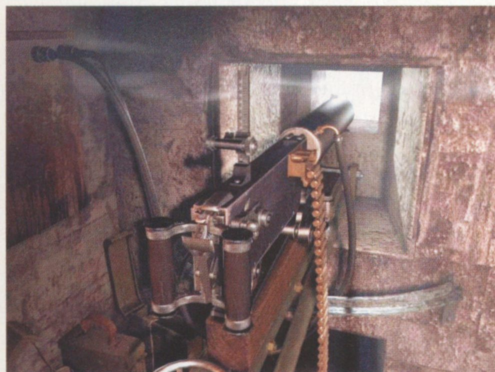
Похоже, мы имеем дело с очень перспективной исторической стратегией. Первая часть была не промах, а вторая обещает стать и вовсе великолепной. Развитая экономическая модель, зрелищные баталии, тянущийся к новым знаниям искусственный интеллект, интересные режимы игры и еще целый вагон и маленькая тележка прелестей средневековой жизни. Главное, чтобы все эти обещания разработчиков не остались на бумаге, а достойно воплотились в игре.

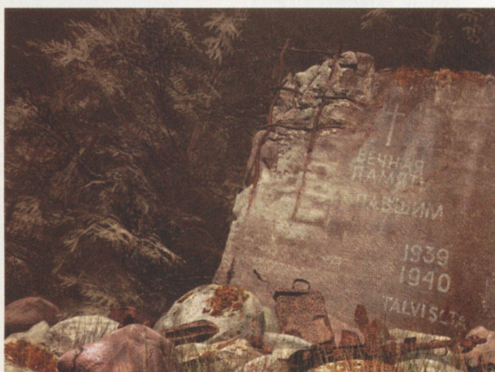
НЕЗНАМЕНИТАЯ ВОЙНА

Ломят танки широкие просеки,
Самолеты кружат в облаках,
Невысокое солнышко осени,
Зажигает огни на штыках.
"Принимай нас Суоми-красавица"
(песня времен Финской войны)

О финской сказано больше лжи, чем правды. На фоне более масштабной Великой Отечественной ей было суждено всегда оставаться в тени. Зато и игр, затрагивающих непопулярную войну, не так уж много, да и те, главным образом, варгеймы. Тем приятнее было узнать, что команда разработчиков из Ростова-на-Дону создает посвященную финской кампании модификацию "Блицкрига", которая грозит перерасти в полноценный адд-он. Демо-версия появилась в конце прошлого года, и уже после первого знакомства с ней стало ясно, что планка вызревающего продукта поднята достаточно высоко.

Используемые в игре рендеры высокого качества выделки были созданы московским трехмерщиком и архитектором Михаилом Левиным





Мы решили разузнать подробности. Ответить на наши вопросы любезно согласились: Эдуард "Akella" Москаленко (руководитель проекта), Антон "Heavy" Курчаткин (исторический консультант проекта), Александр "kotev" Кочетов (Ген. Директор Blitzfront Game community) и Иван "Vanok" Кондаков (PR-менеджер проекта).

Антон "Heavy" Курчаткин

***Навигатор Игрового Мира:* советско-финская война - тема, по меньшей мере, не избитая. Почему вы решили выбрать за основу для вашего первого проекта именно ее?**

Эдуард Москаленко: За последние несколько лет появилось столько игр на тему Второй мировой, что делать еще один проект, причем на движке "Блицкрига", который также посвящен этой войне, не было смысла. С другой стороны, примерно в то же время произошел целый ряд военных конфликтов, таких как инциденты у озера Хасан и на Халхин-Голе, гражданская война в Испании, и, наконец, Зимняя война, которые не получили должного отражения в играх. Подумав и взвесив все, мы остановились на Советско-финской войне.

Антон Курчаткин: я не знаю игр, в которых была бы достаточно полно раскрыта эта тематика. Обычно все сводилось к паре-тройке боев вокруг бестолково расставленных ДОТов, внешний вид которых не соответствовал реальности. Обычно речь шла о так называемых "людских волнах", бросающихся на колючую проволоку и укрепления, о бравых финских солдатах, сходивших с ума у пулеметов в ДОТах, и безумных комиссарах, гнавших толпы несчастных советских солдат на убой. А ведь в той далекой войне было немало достойных моментов, причем для обеих сторон. За прошедшее время на реальные факты наслоилось просто невероятное количество бредовых домыслов, по сравнению с которыми истории про снайперов-кукушек и ДОТах с резиновой броней уже не кажутся сказками. Наша задача - показать действительные события для обеих сторон, участвовавших в конфликте, донести реальную картину этой полузабытой войны до игроков.

***НИМ:* Не каждый день делают игру, в которой есть полноценная кампания за Финляндию. Успели ли уже проявить к вашей "Тальвисоте" интерес финские игроки?**

Александр Кочетов: Конечно, они очень заинтересовались проектом "Талвисота". В частности их волнует соблюдение исторической достоверности событий. Один из финнов принимает участие в нашем проекте в качестве консультанта.

***НИМ:* Вы вносили в движок "Блицкрига" какие-либо существенные изменения? Неужели многобашенные танки сделаны на ресурсах оригинальной игры?**

Против КВ и экспериментальных советских танков финская техника не имеет никаких шансов

Несмотря на то что в небе кружит "ишачок", самый ценный юнит на этом скриншоте - снайпер. "Кто бельчонка в глазик бьет? Уж, конечно, не пилот"

Talvisota: Ледяной ад

Эдуард Москаленко: Этот момент был реализован без малейшей правки движка. Наряду с тем, что уже есть в демо-версии (самое заметное отличие - невозможность пополнять состав пехотных подразделений грузовиками), мы надеемся порадовать игроков такими новыми опциями, как вызов юнитом авиаподдержки (с помощью радиостанции), разделение саперных и ремонтных грузовиков и многим другим. Ждите и принципиальных отличий в геймплее: будет сильно увеличен радиус видимости и стрельбы, отражены качественные отличия между финской и советской пехотой, сами пехотные отделения будут вооружены по штату, танки станут замечать затаившуюся пехоту только с очень близкого расстояния и многое другое.

***НИМ:* Если судить по высказываниям на вашем сайте, вы согласны с тем, что о кампании 39-40 годов слишком много мифов (сперва нам говорили, что Финляндия напала на Советский Союз, теперь говорят, что в той войне погибло около миллиона советских солдат). Какие исторические источники вы посчитали надежными, и откуда брали информацию о Финской войне?**

Антон "Heavy" Курчаткин: Лучше документы - это архивы. К сожалению, не все они доступны. Но нам удалось получить доступ к архивным документам того времени. Правда, только советским. Архивные материалы достоверны, а многочисленные публицистические и аналитические работы на эту тему мы используем как отправные точки в поиске истины. Многое зависит и от взгляда автора на проблему. Наша же задача - показать все игроку как можно более беспристрастно. С финскими источниками дело обстоит гораздо хуже. Имеющаяся в интернете информация порой довольно одиозна, с обеих сторон. Для осознания масштабности конфликта участникам команды приходилось неоднократно посещать Выборг (Виипури) и Приморск (Койвисто), а так же многочисленные острова Выборгского и Финского заливов. Не обойдена нашим вниманием и знаменитая линия Маннергейма-Энкеля. Была проведена экспедиция к известным ДОТам "миллионерам" *(таких ДОТов было около десятка. "Миллионерами" их назвали из-за высокой стоимости строительства - 100 марок за 1 кубометр - прим. ред.)* в укрепузле Сумма-Ляхде. Хотя к нашему времени от них мало что уцелело, эти развалины по-прежнему внушают уважение, как к противнику, сумевшему создать столь мощную линию обороны, так и к нашим солдатам, сумевшим ее преодолеть в наиболее сложном месте.

***НИМ:* Если только вы не планируете какой-либо альтернативной исторической кампании, то все миссии должны проходить на зимних картах. Не боитесь ли вы, что игрокам просто-напросто надоест снег?**

Эдуард Москаленко: Альтернативной кампании мы не планируем. Мы пытаемся сделать мод максимально реалистичным. Что касается зимних карт, то игрокам не придется, обозревая бесконечные снежные поля: пейзажам уделяется особое внимание, сами карты мы стараемся сделать как можно более разнообразными.

Штурм Выборга, по развалинам катается трехбашенный Т-28, в реальности это был не самый удачный танк, но в игре каждая его башенка имеет свой сектор обстрела и он со страшной силой косит финскую пехоту

***НИМ:* Мы с интересом прошли демо-версию "Талвисоты", и в большинстве случаев нам приходилось руководить небольшими группами юнитов. Планируете ли вы сделать миссии с масштабными боевыми действиями? Знаете, чтобы было побольше техники и авиации...**

Эдуард Москаленко: Без масштабных сражений не обойдется. В частности, будет штурм Выборга, который отрисован в полном соответствии с картой и макетом города 1939 г. Есть несколько крупных карт, на которых задействовано большое количество техники и пехотных подразделений. Авиация будет использоваться массированнее, чем в демо-версии.

Иван Кондаков: Мы также делаем ставку на тактику: в некоторых миссиях игрок будет располагать ограниченным количеством войск, в соответствии с историческими реалиями.

***НИМ:* Сколько сил и времени уходит на разработку такой серьезной модификации, как ваша?**

Эдуард Москаленко: Сил расходуется очень много, да и времени тоже. Мы с самого начала отдавали себе отчет в том, что легко не будет, но по нашему убеждению, лучше выпустить качественный продукт ценой уймы затраченного времени, чем что-то невразумительное, но быстро.

Интервью подготовил
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Age of Empires 3: The Age of Discovery

Олег ВОЕВОДИН

УВЕРЕННОЙ ПОСТУПЬЮ в НОВОЕ ВРЕМЯ

AGE of EMPIRES III

Война может иметь хорошие последствия у дикарей, способствуя отбору наиболее сильных и стойких, но на цивилизованные народы влияние ее обыкновенно самое пагубное: она ведет к взаимоистреблению самых лучших и самых храбрых.
Альфред Жюль Эмиль Фулье

Жанр RTS **Издатель** Microsoft **Разработчик** Ensemble Studios **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.ensemblestudios.com/teaser.htm

Создатели дилогии Age of Empires уже вписали золотыми буквами свои имена в летопись стратегического жанра. Их детище вполне заслуженно соперничает с такими титанами, как Civilization и HoMM. Секрет успеха достаточно прост: разудалые кровавые баталии в псевдоисторических декорациях. Знакомые по школьным учебникам строения, одежда и доспехи воинов здесь удачно соседствуют с поиском драгоценных реликтов, магией и строительством всепобеждающих чудес света. Причем такой игровой компот нисколько не мешает огромной армии фанатов приписывать творения Ensemble Studios к числу реалистичных и достоверных продуктов. Таковы особенности народной любви. Если нравится, то закрывают глаза даже на огромные огрехи. Если ненавидят, то критические стрелы достаются за каждую малосущественную деталь.

А вот и афиша

Первые слухи о том, что в недрах Ensemble Studios созревает долгожданная Age of Empires 3, появились в начале 2002 года. Они не сопровождались вещественными доказательствами и поэтому быстро забылись на фоне релиза грандиозной Age of Mythology. В 2003 году в Сеть просочилась информация о 50 одиночных миссиях, новом трехмерном движке и о названии проекта - Age of Discovery. Несмотря на посулы Microsoft показать игру лицом на E3 '04, посетителей выставки ждал облом. Никакой информации, кроме жизнеутверждающей фразы "Игра действительно находится в разработке, все подробности последуют позже", они не нарыли.

И все же ни один продукт класса AAA не в состоянии обойтись без раскрутки. Видимо, настал момент, когда продюсеры решили, что пора приоткрыть завесу тайны.

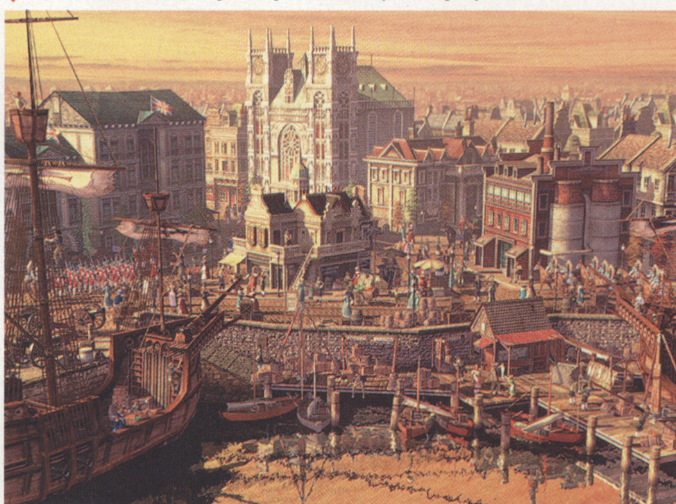
О времена, о нравы

Если события первой части охватывали свыше тысячи лет (с первобытных племен в каменном веке и до расцвета великой Римской империи), а вторая была посвящена рассвету и закату средневековья (с 476 по 1492 годы н.э.), то в Age of Discovery действие развернется в эпоху Нового времени. Первые миссии игры перенесут нас в годы Великих географических открытий, далее мы увидим интерактивную иллюстрацию образования колоний, затем настанет пора развития капитализма и индустриальных отношений. Наконец, последним этапом станет становление европейских империй (господствующий на море английский флот, великие победы и поражения наполеоновской Франции и так далее).

За время прохождения 24 миссий американской кампании (самая первая повествует о высадке колонистов на территории только что открытой Северной Америки), вы повстречаетесь с такими известными историческими деятелями, как Христофор Колумб, Ричард Дрейк, Джордж Вашингтон, Бенджамин Франклин, Самуэль Адамс и Джон Элиот. Впрочем, одними Соединенными Штатами дело не ограничится. Помимо них, нас ждут еще семь наций: французы, испанцы, англичане, шведы, португальцы, голландцы и еще одна, которая пока что держится в секрете. Причем это точно будут не русские, так как России и еще трем другим странам застолблено место в адд-оне. Поговаривают, что на вакантное место претендуют немцы и итальянцы.

Кстати, глава Ensemble Studios Брюс Шелли не скрывает, что для полного комплекта здесь не хватает четвертой части игры, которая бы повествовала о событиях середины XIX - конца XX века. Также он проболтался, что Новое время является его самым любимым историческим периодом. Будем считать, что перед нами

Так в игре выглядит перенаселенный портовый город


То же самое место, но уже окутанное вечерними сумерками

Age of Empires 3: The Age of Discovery

Засада на обоз с провиантом разыграна по всем канонам жанра исторических боевиков

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

По секрету всему свету

Разработчики занимаются не только созданием The Age of Discovery, но и трудятся над неким секретным проектом, в основе которого лежат последняя версия движка Havok 2 и графическое ядро от третьей части Age of Empires. Поговаривают, что пока официально не анонсированная игра принадлежит жанру PRG и по своему стилю больше всего напоминает незабвенный Diablo от Blizzard Entertainment (извечный конкурент Ensemble Studios на ниве стратегий).

неофициальный анонс Age of Empires 4. Можно даже попробовать отгадать название после двоеточия. Как вам вариант "Эпоха мировых войн"?

Исправление ошибок

Пожалуй, самым главным бичом Age of Empires являлось отсутствие правдоподобных пропорций между людьми и различными сооружениями. Из маленького барака спокойно выходил десяток воинов, которые при всем желании не смогли бы там поместиться, даже если бы для их утрамбовки пригласили толкачей из японского метро.

Во второй части в данном направлении наметились положительные сдвиги, но в целом история повторилась. И только в третьей эта проблема должна исчезнуть полностью. По крайней мере, так кажется после ознакомления со скриншотом, где рядом с трехмачтовым кораблем соседствуют небольшие лодки, которые могут похвастаться лишь одним - единственным парусом. А теперь сравните их с размерами стоящих на берегу солдат, бочек и ящиков с припасами. Все сделано тютелька в тютельку, даже не подкопаешься.

Восемь "цивилизаций" будут отличаться друг от друга не только внешним видом населения и уникальной архитектурой построек, но и специфическими характеристиками некоторых юнитов. Например, англичане быстро перезаряжают свои мушкеты и выдают на один выстрел в минуту больше, чем их противники. Французы умеют здорово находить общий язык с населением и налаживать мирное сотрудничество, а у испанцев очень хорошо развиты связи с метрополией.

Никаких претензий

Переход серии на трехмерный движок - это отдельная песня. Программисты строят игру на значительно усовершенствованной версии графического ядра Age of Mythology. Поддержка девятого DirectX, пиксельные шейдеры третьего поколения, превосходное освещение и продвинутая система изменения погодных эффектов - так выглядит неполный список технологических фишек. Мир Age of Empires 3 наполнен огромным числом мелких деталей. Тщательно прорисовано снаряжение солдат и яркие национальные костюмы. Чего только стоит высокая детализация развевающихся на ветру пестрых перьев индейцев, а также парики и кафтаны толстопузых английских снобов? Местная растительность поражает красотой и разнообразием, а по реалис-

Испанцы начинают обустраиваться на краю Северной Америки

Небольшой караван отправляется в путь

Огромное стадо на выпасе

Age of Empires 3: The Age of Discovery

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Сбылась мечта фаната

Майкл "Архангел" Маккарт попал в штат сотрудников Ensemble Studios после того, как Брюс Шелли ненароком забрел на его любительскую интернет-страничку, посвященную Age of Empires. Отец знаменитой стратегической серии был настолько поражен высоким уровнем исполнения сайта, что отправил обычному геймеру письмо, в котором предложил умельцу поработать на благо компании. Сейчас Майкл Маккарт занимается дизайном и наполнением официального сайта Ensemble Studios.

Артиллеристы будут долго бомбардировать город ядрами, после чего в дело вступит закаленная в сражениях пехота

тичности проработки воды игра может спокойно потягаться с Half-Life 2.

Здания подвержены динамическому разрушению. Это означает, что они превращаются в гору развалин и кучу пыли в полном соответствии с физическими законами. Пушечные ядра сметают все на своем пути, оставляя после взрыва куски выжженной земли. Все это возможно благодаря применению последних достижений физического движка Havok 2.

Не графикой единой

Визуальные красоты очень важны, но если они не подкреплены продуманной экономической моделью и увлекательным игровым процессом, то толку от них будет маловато. В отличие от The Age of Kings в закрома родины пейзанам теперь необходимо относить не четыре, а три ресурса. Каменоломни теперь не актуальны, нынче надо пополнять только запасы еды, дерева и золота. "Что-нибудь вкусненькое" по-прежнему добывается при помощи охоты, собирательства, животноводства и выращивания злаковых культур. Все добытые ресурсы по старинке поступают в хранилища. Впрочем, "все нажитое непосильным трудом" дозволяется складировать в Home City (эдакой продвинутой версии былого City Hall). Именно сюда по суше и по морю стекаются ваши богатства. Кстати, в Home City можно заказать и очередной апгрейд. Разумеется, если вы выполните все соответствующие требования.

К знакомым по предыдущим частям условиям победы добавятся новые. Какие именно - пока что не известно. Зато разработчики проговорились о том, что на покоренных территориях теперь разрешается заключать взаимовыгодные альянсы с аборигенами. Таким образом убивается сразу пара зайцев. Во-первых, местные перестают видеть в колонизаторах объект охоты. Во-вторых, щедрые подарки превращают бывших врагов в добрых приятелей, которые изо всех сил стараются помочь новоиспеченному соседу налаживать торговые пути.

Все на премьеру!

Age of Discovery обещает стать очередной крупной вехой в истории стратегического жанра да и всей игровой индустрии в целом. Истосковавшиеся геймеры (кстати, линейка "Age of..." со своими многочисленными адд-онами и коллекционными изданиями разошлась по всему миру тиражом свыше 15 миллионов экземпляров) любуются красивыми скриншотами-полотнищами и рисуют в воображении эпические картины. Управляемые ими нации огнем, мечом и капелькой дипломатии подчиняют себе более слабых соседей. Бесстрашные мореплаватели открывают новые земли и прокладывают знаменитые торговые пути. Знакомые с детства лидеры оживают на мониторе и ведут за собой верных соратников... Воистину огромный простор для фантазии. Осенью мы увидим, насколько наши представления о той эпохе совпадают с мнением американских разработчиков. Благо виртуальный опыт знакомства с теми временами уже имеется. "Казаки" и "Завоевание Америки" от украинской компании GSC Game World были хорошими учителями и до сих пор скрашивают ожидание явления третьей "Эпохи империй" народу.

Лагерь индейцев. Обратите внимание на дивную воду

Переговоры за костром в самом разгаре

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

WE COME IN PEACE

Жанр RTS/Adventure **Издатель** Не объявлен
Разработчик Prelusion Games
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.prelusion.com/en/wcip.htm

Считаете ли вы, что пришельцы действительно настолько кошмарны и безжалостны, как о них принято думать? Уверены, что приписываемые им похищения людей и живности обусловлены маниакальной тягой к отталкивающим экспериментам? В таком случае не пропустите очередной релиз компании Prelusion Games (разработчика таких разноплановых и качественно отличающихся проектов, как Anito, Wings of Honour и Black Mirror) под названием We Come In Peace. Игроку придется озадачиться управлением командой большеглазых сероголовых существ, волею своих инопланетных судеб оказавшихся на Земле. Подробностей практически нет, за исключением: во-первых, принадлежности к стану RTS/Adventure; во-вторых, того, что она будет наполнена юмором, головоломками и необходимостью держаться подальше от глаз пытливых аборигенов; в-третьих, наличия спрайтового движка. Не известны ни издатель, ни сроки выхода.

Александр ВАСНЕВ

TRASH

Жанр Многопользовательская RTS
Издатель Inhuman Games
Разработчик Inhuman Games
Дата выхода II квартал 2005
Сайт www.inhumangames.com

Трэш (Trash (англ.) - мусор, отходы) и ее Величество Труба будут править бал в новой постапокалиптической RTS, которая уже в течение пяти с лишним лет создается под руководством вольного хлебопашца игровой индустрии Марка Карри (Mark Currie).
Но не подумайте, что в будущей игре нам уготована роль этакого Безумного Макса-дезинфектора, здесь Трэш (именно так, с большой буквы) – это основное сырье для создания юнитов и построек. Как гласит местная пословица: "То, что из Трэша появилось, в него и вернется!". А поэтому, если положил стратег непутевый все свое войско на подступах к базе противника, считай, что подарил оппоненту целые залежи стратегического ресурса.
Но не отходами едиными живут местные обитатели: люди, мутанты и машины разумные, ибо вторая присказка напоминает нам: "Труба – всему голова". И правильно, благодаря ей, родимой, и Трэш к месту стройки доставить можно, и доступ к строениям на базе союзника получить (действо-то не для сингловых забав готовится), и еще много чего в финальной версии сделать позволено будет.

Вы все еще не верите в демократию? Тогда мы летим к вам!

Где-то мы уже видели похожие пейзажи! Причем совсем недавно...

Александр ВАСНЕВ

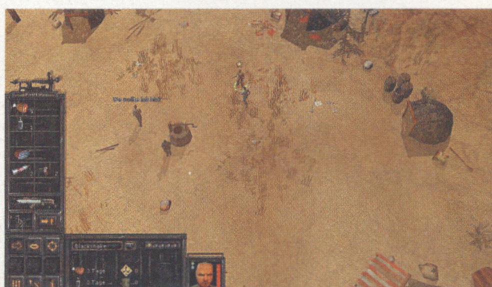
GROUND ZERO: GENESIS OF A NEW WORLD

Жанр Tactic/RPG **Издатель** Comport Interactive
Разработчик destraX Entertainment Software
Дата выхода Весна 2005
Сайт www.destrax.de/destrax_2003/groundzero.html

После глобальной катастрофы, столь неизбежной для многих футуристических игр, наша планета превратилась в одну сплошную пустыню со всеми вытекающими отсюда (привет Fallout) последствиями. Но ходят слухи, что где-то в песках стоит последний город – убежище для всех отчаявшихся... Найти сей Эдем и стать его правителем – в этом и заключается поставленная перед нами глобальная задача, для реализации которой потребуется совместно с группой единомышленников захватить и удержать под своим контролем около двух десятков локаций.
В игре предусмотрено разделение всех персонажей по трем классам: солдаты, техники и медики. При этом каждый боец будет обладать неким набором характеристик, которые, как вы догадываетесь, можно будет прокачивать. Девелоперы собираются предоставить в наше распоряжение кучу оружия, брони и других полезных девайсов суммарным числом около 250 штук. Такие мелочи, как болтливые NPC, побочные квесты - и вовсе воспринимаются как само собой разумеющееся.
Приплюсовывая к перечисленному немецкий педантизм и аккуратность, вполне можно предположить, что из Ground Zero: Genesis of a New World может получиться играбельный клон Jagged Alliance (Fallout Tactics, Silent Storm, нужное подчеркнуть).

Автомат Калашникова – это хорошо, а вот абсолютно одинаковые физиономии у двух напарников – уже не очень. Если только они не близнецы

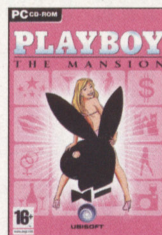
Во время своих странствий главный герой умудрился подхватить звездную болезнь...



Playboy: The Mansion

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

СЫГРАЕМ, МАЛЬЧИК?



Я не раскаиваюсь. Казанова в 73 года

Жанр Sims **Издатель** Groove Games, ARUSH Entertainment, Бука **Разработчик** Cyberlore Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.playhef.com **Количество дисков** 2 CD

Вот он, запретный плод! Он упал в наши ладони не затертым до дыр бумажным журналом, а тонюсеньким компактом, раскручивающим на нашем компьютере сцены, достойные воображения Тинто Брасса. Забудьте ночные бдения с фонариком под одеялом. Теперь все ваши родные смогут достойно оценить, каково это - быть плейбоем и издавать журнальчик с фривольным названием и содержанием, способным ввергнуть в пучину страданий настоятеля мужского монастыря.

Арт-подготовка

Ничего собой не представляющий особнячок в престижном районе так бы и оставался неприметным владением какого-нибудь вульгарного вице-президента компании, производящей туалетную бумагу, если бы не старина Хеф, Хью Хефнер, основатель и владелец империи Playboy, баловень судьбы и неутомимый труженик на ниве сексуального раскрепощения сильной половины человечества. После многомесячных страданий разработчиков вы можете примерить на себя его особнячок и должность главной шишки в редакции самого эротического в мире журнала.

В вашем распоряжении сто тысяч долларов, практически пустой домишко и штат самых умных работников, которых можно нанять за деньги. Задача минимум - оплатить все счета за вечеринки и аренду дома, максимум - взвинтить тираж Playboy до небес и поднять до заоблачных высот свой престиж.

В процессе достижения поставленной цели вам придется изо всех сил тусоваться в среде таких же пошарпанных жизнью гедонистов, платить большие деньги авторам статей и эссе, устраивать фотосессии и выбирать девушек года. Ну и попутно делать то, о чем во всеуслышанье кричит ваш новый журнал и рассказывают друзья, время от времени ухмыляясь и гордо оглядываясь по сторонам. Результат вполне досягаем, надо только приложить известные усилия, поочередно или одновременно атакуя поставленные цели.

Атака №1. Мозговая

Что бы там ни говорили злопыхатели, ваша главная цель - загрести побольше денег. А сделать это в игре можно единственным способом - продавать журнал. Каждый его выпуск состоит из нескольких разделов: статья, эссе, интервью, фотоподборка, обложка и, конечно же, постер. Разумеется, всем этим не придется заниматься вам лично, вы будете лишь выдавать задания персоналу и контролировать их выполнение.

Итак, народ нанят, процесс пошел. Журналист пусть непрерывно пишет на одну из десятка предложенных направлений - секс, наука, музыка, политика, и так далее. Фотографа отправляем в студию, а сами можем приступить к сокровенному - фотосъемкам для обложки и постера. Выбираем подходящую локацию, подружку и приступаем. Вы должны уложиться в двадцать четыре кадра, периодически заставляя модель менять прикид и место съемки.

Иногда в деловой процесс вмешивается секретарь и сообщает, что пришел парень, начинающая звезда, и очень хочет дать интервью. А еще мэр города недавно отчебучила такое на пресс-конференции, что ее имя будут склонять в газетах как минимум неделю, и неплохо бы видеть ее в числе гостей.

Хеф ныряет в маске для подводного плавания. Тоже своего рода секс

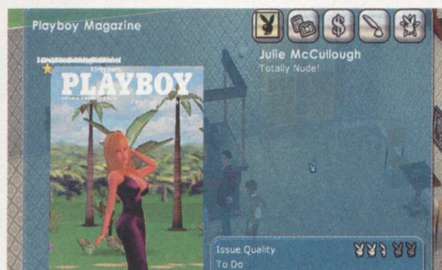
Так, что тут за праздник? Работать, негры!

Да что вы говорите? Ха-ха-ха! Кстати, не хотите ли посмотреть мою спальню?

Playboy: The Mansion

Мадам, какие очаровательные таблички вы на себя нацепили

На коленях Хью - редактор конкурирующего издания, а рядом бродит его нынешняя сожительница. И все счастливы



Атака №2. Харизматическая

Вам нужно, чтобы о вас заговорили, и у вас есть замечательное средство этого добиться - вечеринки. В гости приходят сливки общества, вы пьете квас и чай со сливками, заводите приятные знакомства, а назавтра в газетах узнаете о том, что некто Хеф с большой пользой провел время.

Все, что нужно для этого сделать - разослать с десяток приглашений разным людям, известным и не очень. После нескольких звонков народ все-таки собирается и начинает бесцельно слоняться по вашему дому, и только иконки над их головами указывают на "градус" гостя. Время от времени, кликая на каждом из приглашенных, вы сможете понять, чего они хотят и поддержать их морально, а, если будет надо, и физически.

Но и тут господствуют меркантильные интересы. Вам нужно интервью со звездой? Звезда вам откажет. И будет отказывать до тех пор, пока вы не установите с ней определенные отношения - дружеские, деловые или любовные. Кликайте на жертве, выбирайте любую тему и вперед. Доведите ее до полного опупения своими идиотскими шутками или секретами игры на бирже. Через десять минут гость ваш до мозга костей и готов не только подписать контракт или дать интервью, но и стать вашим очень близким другом, войти в ваш "узкий круг".

Вечеринка кончается, и в вашем письменном столе скопилось достаточно материала для нового номера. Выбираем наилучшие творения и отдаем журнал в печать. Процесс незамысловат, все действия вроде бы органично дополняют друг друга, но в глаза бросается столько ляпов, что становится больно за бедного Хью.

Вы знаете, что календарный месяц длится столько времени, сколько вам понадобится на то, чтобы собрать все материалы? Вы можете тусоваться сутки напролет, нанять и уволить сотню людей, сделать столько же репортажей, а месяц все не будет кончаться. И только тогда, когда вы нажмете кнопку "Отправить в печать", наконец наступит первое число следующего месяца. Ах, эта несбыточная мечта всех главредов!

Весь тираж продается мгновенно, его объем начинается с десяти-пятнадцати тысяч экземпляров для пилотного номера. Дальше - больше.

Атака №3. Сексуальная

Чтобы отснять материал на обложку, вам совсем не обязательно нанимать моделей. Достаточно завести шашни с очередной гостьей, пару раз пообниматься с ней на диванчике, после чего предложить сняться в одной из комнат вашего дома или в бассейне, если таковой имеется.

Флиртуйте напропалую, и все девушки будут вашими. После нескольких минут общения на любовную тему вы оба загадочным образом обнажаетесь (всего лишь до нижнего белья) и начинается бурный секс. На диване, в джакузи или в любом другом месте, способном выдержать страстные объятия влюбленных. После этого, как честный человек, можно предложить девушке переименоваться в герлфрендиху и использовать ее в корыстных целях, после чего безжалостно бросить и начать процесс заново, с другой соблазнительной подружкой. Иногда шарм может не сработать, и в ответ на предложение заняться сексом вполне можно ощутить все прелести удара коленом в специально отведенное для этого место.

Атака №4. Аудиовизуальная

Страшно. Ужасно. Кривобезобразноубого. Вопиющепротивно. Еще пара минут, и я придумаю столько новых эпитетов к этой графике, что можно будет создавать новый толковый словарь. Дядька дизайнер! А, дядька дизайнер! Ты ж делаешь игру с женщинами! Для мужиков! У тебя крыша - Playboy с его многолетней историей отражения юридических атак! Так какого же черта модели твоих женщин состоят из сотни полигонов? Умножь число полигонов на два, потом добавь еще пару сотен в самых выпуклых местах, а затем для верности еще раз умножь все на шесть с половиной. Выброси получившееся и импортируй модель напрямую из 3DMax, не забыв отключить оптимизацию. Вот как надо рисовать женщин! Остальное в игре должно быть вторично. Единственный момент, когда наши подружки выглядят более или менее прилично, так это на фотосессиях. Там уже наблюдается кое-что, но все остальное - просто ужасно. Тупые ухмылки, нарисованные на плоских лицах, восемь полигонов на руку и шесть на ногу...

Звуковое сопровождение безвкусное и монотонное. Постоянно играет музыка, которую можно менять в очень узких пределах, а дополняет общую картину абракадабра, льющаяся из уст персонажей. Заставить их общаться можно парой кликов на контекстном меню, которое всплывает после выделения гостя. Вообще интерфейс игры прост и довольно удобен. Практически единственный плюс в этом скопище недостатков.

Отступаем

Тупая и прямолинейная игра, разработанная под прикрытием громкого бренда в надежде на то, что обыватель схавает. Судя по всему, он действительно сожрет, хотя и немного поморщится при этом. В игре нет не только изюминки, в ней совсем ничего нет!

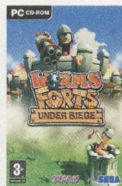
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0.40	ИТОГО
Графика	5 x 0.20	5.8
Звук и музыка	6 x 0.10	
Оригинальность	6 x 0.20	
Ценность для жанра	6 x 0.10	

Worms Forts Under Siege

МОЙ ДОМ – МОЯ КРЕПОСТЬ

Андрей ЩУР



... и тут из последнего яблока вылезает червяк в кепке и говорит: "Абыдна, да?"
Из анекдота

Жанр Походовый 3D-action **Издатель** SEGA, Софт Клаб **Разработчик** TEAM 17 **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Русское название** Worms Forts В Осаде **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.wormsforts.com

Вот не стали в TEAM 17 делать адд-он к Worms 3D. Не стали, и все тут. И правда, как еще можно "расширять и углублять" игру, в которой инвентарь на пол-экрана и так забит оружием под завязку? При таком раскладе, хочешь не хочешь, а придется попыхтеть над новым содержанием. Чтобы вроде как все то же самое было, только по-другому обыгрывалось. И чтобы интересно. И понятно любому. Чтобы и фанатам понравилось, и новички нос не воротили. В общем, головоломная задачка.

Но люди, подарившие всему миру "Вормзов", не были бы людьми, подарившими всему миру "Вормзов", если бы с этой задачей не справились. TEAM 17 оказалась на высоте, сумев всего лишь одним нововведением изменить самую суть игры, сохранив при этом все остальное. А идея-то, как обычно, на поверхности лежала: если раньше червяки разносили на кусочки друг друга, то теперь главной целью "червивого" оружия стали постройки класса "Крепость". Тут сказке первый абзац и наступает.

Взять бы много кирпичей – штук примерно пять...

Если вы помните, ландшафты в Worms 3D были полностью статичными. Интерактивность их проявлялась только в возможности разрушить все на фиг и до основания. В Worms Forts ситуация изменилась кардинально сразу по двум этим показателям. На ландшафте теперь можно возводить здания, которые можно с таким же успехом разрушать, а вот сам ландшафт покрылся железобетонным лаком, так что его теперь можно только немного поцарапать взрывами или поджечь напалмом. И то гореть он будет недолго, после чего снова восстановит прежний вид.

Но вернемся к пункту первому и поговорим о главном элементе новых "Вормзов" – о крепостях. Теперь в начале любого игрового раунда у каждой из команд в обязательном порядке спавнится так называемый "Оплот". Это главное здание будущей крепости, очень мощное (в тысячу с лишним хитпоинтов), но и очень уязвимое, потому что является самой большой постройкой, в которую легче всего попасть из любого оружия. Соответственно, главной задачей вашей команды червяков в каждом матче теперь стало, либо по старинке уничтожение всей вражеской команды, либо разрушение до основания вражеского Оплота. И одновременное принятие контрмер, чтобы вражеские червяки не достигли этих целей раньше вас.

Строительный подряд

Первой и самой главной из этих контрмер является, как это ни странно, строительство. В Worms Forts каждый ход команды теперь включает в себя не только передвижение по местности и стрельбу. Отныне за отведенные 40-60 секунд необходимо еще и выбрать место для одного из новых зданий крепости. Делается это следующим образом: вся территория на любой из карт в Worms Forts условно разбита на доступные для застройки участки. Червяк-строитель должен поближе подползти к желаемому месту, затем открыть окно инвентаря, выбрать здание и установить его на одном из появившихся на местности предлагаемых вариантов. Вся операция занимает несколько секунд, оставляя порядочный отрезок времени на прицеливание и стрельбу по врагу. Конечно, это если не тратить время на обдумывание, что построить, ведь здания в Worms Forts бывают разные. Есть несколько типов боевых башен, различающихся размерами и хитпоинтами, есть Лаборатория, построив которую, вы автоматически увеличиваете мощность всех типов "червяковского" оружия в два раза. Также имеется возможность построить Завод, вокруг которого на каждом ходу будут спавниться ящики с оружием. Отстроенный Госпиталь будет лечить подраненных червяков и оживлять мертвых. Ну а если вы отгрохаете Чудо Света и сможете защитить его в течение трех ходов, то ваши червяки автоматически победят в матче.

Но не все так просто. Есть два правила, которые всегда соблюдаются при строительстве: во-первых, каж-

Супер-пупер-гипер-мега-оружие – холодильник! При попадании разрывается и уничтожает все вокруг замороженными курицами!

Поскольку стрелы баллисты иногда сносит ветром, бить ими лучше всего в упор. Так надежнее

Worms Forts Under Siege

дое новое здание всегда ставится на соседней “клетке” с любым из уже существующих. Во-вторых, чтобы обладать возможностью строить всякие специальные здания, нужно сначала установить контроль над несколькими важными точками карты. Обозначаются они витающими в воздухе звездочками и раскиданы по местности в хаотичном порядке. Чтобы получить над какой-либо из них контроль, надо на ее месте возвести любую постройку. Пока эта постройка будет цела, захваченный “ресурс” считается вашим. Разные здания требуют разного количества “ресурсов” – маленькая боевая башня вполне обходится изначальным “ресурсом” (над Оплотом всегда имеется одна звездочка), поэтому построить ее можно всегда. А вот для возведения Лаборатории нужно удерживать под контролем уже три звезды: одну “домашнюю” и еще две где-то на местности. Для Чуда Света нужно извернуться и захватить сразу пять звезд. Для чего, как правило, приходится застраивать до половины карты.

А повоевать дадут?

Боевые башни в Worms Forts нужны не для красивого внешнего вида крепости, а для вполне конкретной цели: их крыши служат площадками для различных осадных орудий, которыми червяки могут обстреливать вражеский домен. Дело в том, что арсенал в игре был почти полностью переработан: из старых знакомых остались только базука да гранаты (ну и еще самонаводящийся голубь), остальные средства убиения уступили место средствам разрушения: катапультам, онаграм, баллистам, тактическим рогаткам средней дальности и проч. Все эти средства устрашения и опустошения можно установить только на крышах боевых башен. Причем, чем мощнее средство, тем большая площадка ему необходима. А чтобы построить, скажем, Цитадель (самую крупную боевую башню) необходимо контролировать 4 звезды-”ресурса”. Вот он, стимул к строительству и развитию!

Баланс мощности вооружения рассчитан таким образом, чтобы наносить большие повреждения зданиям и небольшие – самим червякам: эффективными против ползающего противника остались только упомянутые базука и гранаты. Сделано это было явно для того, чтобы личный состав команд оставался работоспособным максимально долго, не погибая каждый раз от осколка очередного рухнувшего в паре метров строения.

Если упоминать о тактике ведения боевых дейст-вий, то тут стоит рассказать об одном подлом приеме, дающем огромные возможности накидать еловых шишек в тапки недругу. Допустим, возвел враг последовательную линию из нескольких зданий от Оплота к расположенной вдалеке контрольной точке. Так вот, если уничтожить парой метких попаданий ближайшую к Оплоту хилую башенку, потерявшие связь с главной базой остальные здания просто самоуничтожатся. Что оставляет противника у разбитого корыта, ведь зачастую всякие специализированные здания доступны только в единичных экземплярах. И чтобы заново отстроить, допустим, Завод оружия, нужно не только опять захватить все потерянные контрольные точки, но и дождаться милости от богов, периодически скидывающих с небес ящики с чертежами зданий.

Здрасьте, это не вы Всемирный Потоп кастовали? Ща я вам устрою!

“Вормзы” как они есть

В остальном же Worms Forts – практически полная калька с Worms 3D. Те же мультяшные пейзажи, тот же ветер, влияющий на баллистику. Графика не изменилась ни на йоту. Анимация - тоже, просто добавилось несколько новых телодвижений, но в большинстве повсюду наблюдается полное повторение пройденного. Изменилась разве что архитектурная тематика: в синглевой кампании предлагается пройти четыре исторических эпохи - Древний Египет, Древняя Греция, Древняя Япония и средневековье. Соответственно, и ландшафты, и возводимые здания, и антураж червяков – голоса и головные уборы (новая фича серии) – всегда принадлежат к одной из этих эпох. Не могу сказать, что полное копирование стиля Worms 3D пошло игре во вред. Ибо стиль этот приятен глазу и вполне имеет право на существование. Плюс самобытность “вормзового” геймплея, помноженного на нововведения Worms Forts, дает очень интересный результат. Но самобытность – это всегда палка о двух концах. Если Worms 3D вам понравились или если вы вообще еще не попробовали поучаствовать в битвах этих розовых псов войны, тогда да, Worms Forts вполне стоят того, чтобы их приобрести.

Сейчас мы башенку поставим, звездочку захватим...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.2
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Как всегда, игра снабжена обширной Червяклопедией

Future Tactics: The Uprising

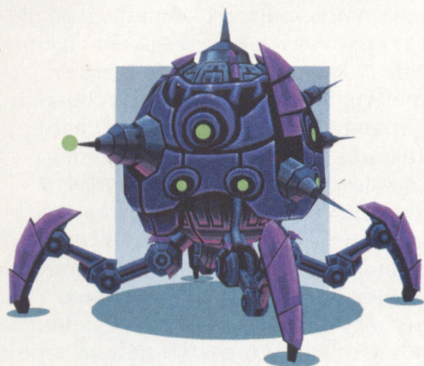
Андрей ЩУР

СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

Меня охватило неприятное предчувствие. Очень уж у него глаза бегали.
К сожалению, предчувствие меня не обмануло.
- Тамура-сэнсэй просил меня переговорить с тобой... - сказал он,
как только мы вошли в гостиную. Последовала довольно долгая пауза.
- Э-э... Как поживает Кисако-сан? Спит уже?
- Ага, делала гимнастику и заснула в позе золотой рыбки, вставшей на голову.
Саке Коэмацу. "Похитители завтрашнего дня"

Жанр Походовый 3D-action **Издатель** JoWooD **Разработчик** Warthog, Zed Two **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.future-tactics.com

Навряд ли вы развешиваете праздничные гирлянды и перебираете в уме телефоны проверенных годами друзей, с которыми можно устроить вечеринку по поводу появления на PC очередной приставочной игрушки. (Ну что там еще? А-а-а! Кто вызвал цыган в редакцию! Уберите медведя! Очередной Silent Hill еще нескоро выйдет! Выгоняйте их немедленно!) Приставочные игры на PC давно уже перестали быть чем-то инопланетным, чем-то невиданным и ненадкусанным. Видали мы "ихние" шедевры – ничего особенного. Совсем как наши, писишные.



А тут такое дело, даже не хит пожаловал – банальный клон! Правда, скопирован представитель сего низкого жанра с оч-чень нестандартной игрушки – "Червяков", которые Worms 3D. Поэтому имеет смысл залакировать кефирчиком извечную профессиональную язву к продуктам второй свежести и рассмотреть портированное чудо без обычного скепсиса, потому как "Червяки" нам всем нужны, "Червяки" нам всем важны.

Классификация видов по... боку

Вот скажите мне, почему Worms издревле принято считать стратегией? Тема уже поднималась, и не раз, но супротивники каждый раз расходились каждый со своим мнением, грезя о реванше. Пользуясь случаем, очередной раз привожу свои доводы: в Worms 3D червяки могли перемещаться во все стороны, прыгать и стрелять из разных видов оружия по своим врагам. Единственным ограничением было время, выделенное на эти действия. Чем вам не экшн? В Future Tactics использована практически такая же система походовых аркадных перестрелок на подозрительно (очень, очень подозрительно) знакомой, стилизованной под мультяшность местности.

Да, да, это я в тебя целюсь, не сомневайся!

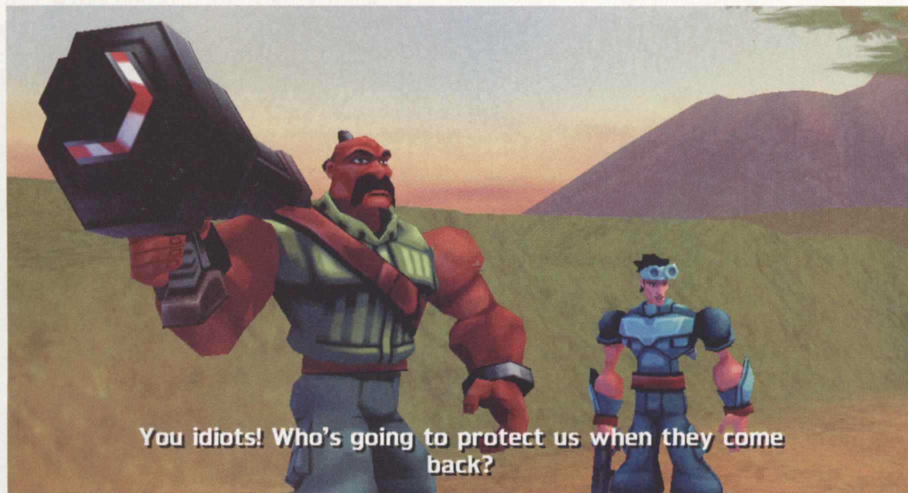
Итак, у нас имеется: с десяток главгероев (из которых в миссиях, как правило, управляем только тремя), игровая механика Worms (с небольшими изменениями, о которых позже), мультяшная графика (см. предыдущий пункт), и, как водится, сюжет о спасении мира, одна штука. Плюс движок с возможностью разрушения ландшафта (пальцы из зрительного зала тычут в известном направлении). Смешать, не взбалтывая, – получаем Future Tactics в лучшем виде.

Лошадью, лошадью ходи

Зацикливаться на сюжете не буду, просто дам вводную, чтобы было легче понять диспозицию на игровом поле. Вроде бы далекое будущее. Вроде бы после какой-то тотальной войны. Но уже не постапокалипсис: деревья опять цветут, птахи поют, а человечество потихоньку оклемалось, пребывая в эре феодальной раздробленности.

По закону жанра имеются злые элиены, наивно предполагающие подмять под себя остатки людей. А раз есть плохие, значит есть и хорошие, т.е. главгерои, готовые постоять за честь земли окрестной. За них и играем. Future Tactics стандартно разбита на миссии, скармливающие игроку сюжет по частицам. Каждая из миссий представляет собой "матч", в котором главгерои сражаются против превосходящих сил элиенов (в среднем трое против шестерых). Походовость определяется не по игрокам, как в Worms, а по командам, т.е. сначала игрок ходит всеми героями, потом компьютер всеми элиенами. Вместо ограничения по времени используется ограничение по передвижению: каждый из главгероев за время своего хода может переместиться на определенное расстояние (обозначается радиусом из светящихся огоньков). В этих рамках персонаж может бегать и прыгать сколько угодно, пытаясь выбрать себе наиболее удачную позицию для стрельбы. Кстати, стрельба не завершает ход персонажа (как это реализовано в Worms). Если после выстрела еще остался "запас хода",

Future Tactics: The Uprising



Герои на отдыхе

то можно его с успехом использовать, спрятавшись за каким-нибудь препятствием.

Ахтунг, фойер!

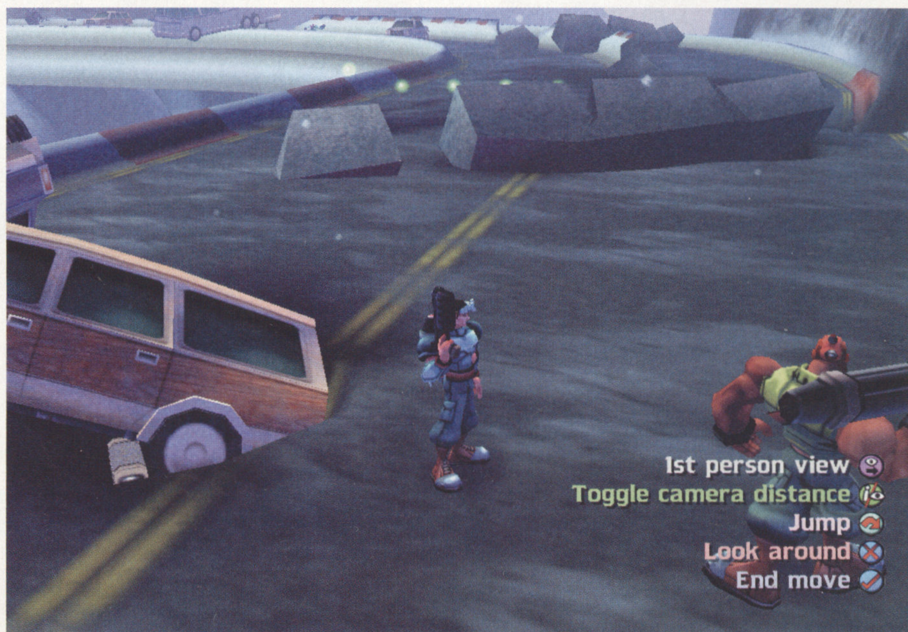
Сам процесс стрельбы имеет определенные закавыки, не позволяющие говорить о простом копировании Worms. Во-первых, у любого из персонажей игрока имеется всего одиндва варианта оружия на выбор.
И работают они по одному из двух типов: либо бьют прямой наводкой, либо навесом, по-минометному. Во-вторых, "прямое" прицеливание ведется от первого лица особым способом (поскольку поправок на ветер в Future Tactics делать не нужно, была реализована другая затрудняющая попадание фишка). При любом нажатии курсорной клавиши в режиме от первого лица (да, хватайтесь за голову, дорогие друзья, игра в принципе не признает диковинное периферийное устройство под названием "мышь") перекрестие прицела "плывет" не четко в указанную сторону, а наискось. И с разной скоростью. То бишь ткнул ты кнопку "вправо", а прицел пошел вправовверх. Ткнул кнопку "вниз", чтобы скорректировать движение, а прицел резко дернулся вправо-вниз, уехав мимо цели черт-те куда. Простое совмещение прицела и недруга превращается в мини-игру "Попробуй, наведи!".
Наносимый вред вычисляется из процентов точности наведения, кои отображаются над персонажем во время каждого выстрела. Если точность где-то под 90% или выше – выстрел очень удачный.
Минометная стрельба в этом плане гораздо легче: карта переключается на вид сверху, где игроку необходимо с помощью специальных "бегунков" а-ля локатор и сонар выбрать дальность и азимут стрельбы.
Количество попаданий, необходимых для уничтожения того или иного элиена, варьируется в зависимости от его крутизны. Но всегда в промежутке от "несколько" до "много", поэтому с первого раза главгерои способны завалить только монстров-камикадзе и мелких крокозябр (если герой прокачан до определенной степени). Поэтому перестрелки не проходят по принципу "выстрелил и забыл", иногда затягиваясь до выматывающей позиционной войны.
Имеется в Future Tactics и небольшой ролевой элемент. Выражен он в получении персонажами экспы, перерастающей в новые уровни (увеличивается степень повреждения от оружия), и специальных апгрейдах, находимых на поле боя. Последние могут увеличивать дальность стрельбы, мощность, или добавлять какое-нибудь спецумение, вроде возможности выстрелить за ход дважды (у каждого из персонажей линейка апгрейдов разная).

Режим стрельбы из гранатомета. Трубка 15, прицел 120!

Мы не копировали, у нас просто похоже!

Графически Future Tactics целиком и полностью состоит из постоянных упоминаний "как в Worms 3D", поэтому можете сами добавлять эту оговорку ко всем предложениям, описывающим окружающий мир в игре.
Визуально игрушка на десять баллов не тянет, хотя и с успехом выдерживает изначально выбранную мультяшную стилистику. Если деревенька, то в пасторальных тонах, белые хатки-мазанки с соломой на крышах и массивными деревянными оконными рамами. Если ночной лес, то обязательно с дождем и наиграно мрачноватыми тенями-зарослями, и т.п.
Все главгерои, хоть и трехмерные, старательно косят под плоских нарисованных. И у них это даже немного получается, хотя по части лицевой мимики и анимации четко прослеживаются определенные недоработки. Особенно это заметно в роликах на движке, когда персонажи пытаются сымпровизировать эмоции,

Стандартный вид камеры во время хода



Future Tactics: The Uprising

Половина команды противника уничтожена, теперь полегче будет

картонно выдвигая и задвигая во время разговора нижнюю челюсть. А вот монстры в Future Tactics получились на твердое "ять". Таких забавных крокозябр не стыдно было бы увидеть даже в Beyond Good & Evil. Тут и импозантный внешний вид свое слово сказал: местная монстрота похожа немного на крабов, вставших на задние лапы и облачившихся в инопланетную силовую броню. И анимация не подкачала: как здешние монстрюшки грозно буркалками своими на отростках из боевого скафандра зыркают – это видеть надо. Или вот когда на них прицел наводишь, отчаянно прикрываются клешней, не забывая при этом из под нее одним глазом хитро выглядывать и вопить: "Make it quick, human!". Если вы успели поиграть в шедевральную игрушку под названием MDK, популярную во второй половине девяностых, – так вот по повадкам местные монстры очень на тамошних похожи.

Поле боя своими руками

Одной из особенностей Future Tactics является наличие почти полностью разрушаемого ландшафта. Конечно, поклонников Worms 3D этим не удивить, однако в FT применение данной возможности движка можно использовать на порядок эффективнее. Если в "Вормзах" тебе, засевшему в небольшом кратере от взрыва, просто кинут гранату, чтоб не скучал особо, то здесь тактика сидения в окопах себя оправдывает прекрасно: у рядовых элиенов пушки по большей части бьют прямой наводкой, следовательно, цель, которую не видно, поразить не могут. Поэтому, даже столкнувшись с врагом на ровной местности, можно на первом ходу жахнуть по земле и спрятаться в образовавшемся укрытии. А вот чего в "Вормзах" не было, так это физики у объектов ландшафта. Здесь же любой лежащий на земле валун, или тележка, или остов древней машины можно выстрелом отправить в полет. И даже, если хватит глазомера, сноровки и удачливости, столкнуть большую каменюку с обрыва на группу врагов.
Впрочем, никто заниматься этим нарочно не заставляет, специальных миссий на применение данной фичи движка нет, поэтому эффектность и эффективность таких методов расправы порой замечаешь, только случайно, промазав по врагу, зато попав в тележку, которая, подскочив, отфутболивает монстряку к ближайшему водоему.

Специальная опция позволяет поднять камеру повыше и обозреть поле боя с разных ракурсов

Большое видится на расстоянии

О наболевшем. Future Tactics могла бы источать позитив и демонстрировать свою играбельность гораздо лучше, если бы разработчики при переносе на PC все-таки добавили поддержку мыши. Играть в экшн, раскидывая пальцы по клавиатуре и вспоминая свое трактористское прошлое, может казаться забавным, но только первые пятнадцать минут. Через управление приходится "продираться", зачастую сбиваясь и путаясь в схожих назначениях некоторых кнопок. Конечно, до абсолюта кошмарности, имевшего место в Metal Gear Solid 2, дело не дошло, но свою немаловажную лепту в окончательный рейтинг игры данная "фича" внесла.
И все же Future Tactics по итоговым оценкам выглядит лучше, чем так же недавно появившиеся Worms Forts. По одной простой причине: новые "Вормзы" по сути, это эксплуатирование бренда, которому скоро десяток лет стукнет. А Future Tactics – хоть и клонирование идей, но с какой-никакой, а попыткой сделать шажок вперед. Небольшой.
И не на сто процентов удачный. Но даже будь он полным клоном, много ли клонов вы видели в этом жанре?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.5
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Реализм	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Crashday

Reckless Driver

ДЕНЬ АВТОКАТАСТРОФ

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Moon Byte Studios **Дата выхода** II квартал 2005 **Сайт** www.crashday-game.de

Уж сколько раз твердили миру, что игр лучше Carmageddon, Stunts и Destruction Derby не сделать никогда. Ибо эти игры не только были великими, но они еще и были первыми. Кстати, вы тоже удивились, почему я привел в одном списке двух явных автомобильных убийц и одного невинного трюкача? Поверьте, это неспроста. Меня вынудили. Вынудили товарищи из Moon Byte Studios, которая готовят умопомрачительный ремикс на Carmageddon и Stunts в одном флаконе. И они сами в этом открыто признаются у себя на сайте. Правда, оказываются достаточно скромными и не упоминают всуе Destruction Derby. Ничего страшного, мы и так все поняли, и озвучивать это вовсе не обязательно.

А между тем, у игры до сих пор нет толкового издателя. Даже бестолкового нет. И это странно, ведь тема востребована как нельзя лучше, а если уж разработчики так уверены в себе, что кидаются названиями святынь, то наверняка у них есть на то все основания. Что ж, будем надеяться, это дело времени.

Сообщество и баланс

Как повелось в последнее время, автомобильные игры (модные и современные) нацелены не только на игрока-одиночку, который сидит за своим компьютером где-нибудь на Таймыре, ест рыбий жир и до посинения играет в одну и туже синглплеерную игру, не имея телефона и интернета. Сегодня модно создавать вокруг игры пресловутое "сообщество". Ну или, по крайней мере, делать вид, что ты его создаешь. Чтобы игрок мог смастерить свою трассу или машину в игровом редакторе или с помощью прилагающихся утилит, а затем выложить результат работы в Сеть и гордо читать хвалебные комментарии себе подобных. Замечено, что нередко ставку на такое вот сообщество делают разработчики, у которых еще нет издателя (вспомним проекты Racer и rFactor, о которых в свое время писал "Нави"). Столкнувшись с Crashday, мы уже вправе говорить о закономерности.

Разработчики игры сразу заявляют, что к игре будет приложен редактор трасс, простой и понятный, с помощью которого игроки смогут реализовать свои творческие наклонности. Можно будет редактировать и создавать новые автомобили. Все это дело обещают централизованно и общедоступно хранить на сайте игры. Чтобы сообщество жило и радовалось.

Любопытным образом разработчики решают вопрос с вооружением. Хорошо известно, что некоторые поклонники гонок не прочь попалить из всех стволов, несясь со скоростью триста километров в час, а другие терпеть не могут огнестрельного оружия, предпочитая чистое гоночное искусство. Опрос на форуме показал, что заинтересованные в выходе Crashday фанаты разбились на два враждующих в этом вопросе лагеря. И товарищи из Moon Byte Studios приняли поистине соломоново решение. В опциях игрок сможет включить или выключить оружие. Браво! Считаем нужным уведомить вас о том, что список вооружения пока небогат. Это ракеты и миниган. Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы не утруждать себя погонями.

Летать или ползать?

Но сообщество – это все-таки второстепенная фича игры. По крайней мере, мы на это надеемся. Основное – это пресловутый микс. Это разрушения и эффектные трюки, которыми готов снабдить нас Crashday. Чуть позже разработчики отважились на еще одно нескромное сравнение своего детища, назвав его "Tony Hawk на машинах". Мы их за язык не тянули. Неужели, все и вправду будет так круто?

Пока неясно, но доподлинно известно одно: будет специальный режим игры, названный Stunt Mode, в котором игрокам предстоит соревноваться в высоченных эффектных прыжках, сопряженных с выполнением вашим автомобилем замысловатых телодвижений в воздухе. Для этого созданы специальные трассы – с рампами, трамплинами и причудливо загибающимся петлями дорожным полотном. Одним словом, должно быть интересно.

Хорошо, а что у нас со спокойными видами заездов? Разработчики готовы предложить относительно ровные кольцевые трассы, которые проложены по городам и местностям. На любой вкус и цвет. Правда, почему-то нет смены погодных условий и отчего-то ночных гонок также не предвидится, а в качестве сомнительной компенсации будут лишь заезды ран-

А вот эту машину опознать не получится – слишком уж сильно ее приложили об отбойник

Машины, подобные этой, если и бьются, то только так – под списание

ним утром, когда почти темно… Теперь резко переметнемся в сторону Destruction Derby и обожаемого мною Carmageddon. Планируется специальный режим, в котором предстоит дотошно проверять работоспособность и изучать все возможности здешней модели повреждений. Называется Wrecking Mode. Вы оказываетесь в машине и обязаны таранить и сшибать противников. Игровой процесс тут может стать еще увлекательнее, если включить оружие. Ну, а пока возможности проверить работу программного ядра нет – послушаем разработчиков. Те говорят, что алгоритм повреждения машины у них получился чудным, как никогда. Все, что положено, отваливается, гнется и разбивается, а при особенно сильном ударе может нарушиться структурная целостность кузова, который просто сложится пополам.

В игре обнаружится проработанная система тюнинга. Пластиковые обвесы, колеса, детали двигателя и подвески. Правда, нет ясности, каким образом будут осуществляться товарно-денежные операции и сколько будет стоить ремонт в случае, если ваш автомобиль обнимет столб. Однако думается, что уж с этим-то разработчики справятся. Всего в игре будет тринадцать автомобилей. Видимо, создатели Crashday – далекие от суеверия люди, коли решили остановиться на такой цифре. Как бы то ни было, а лицензий на настоящие машины у разработчиков нет, аппараты будут лишь похожи на всамделишные.

Есть и секретный вариант игры, который ее создатели почему-то сразу рассекретили на сайте. Речь идет об увеселительном мероприятии под названием Speed Bomb Mode. Почти из кинофильма "Скорость". Поедешь медленнее – и взрывной механизм сработает. Вот и несешься, как дурак с бомбой на борту.

Обещают также заезды по бездорожью. Лихие, судя по всему

Универсальный продукт?

Пресловутое сообщество получит еще один бонус, помимо возможности создания трасс и машин. Речь идет о многопользовательских развлечениях, для которых разработчики заготовили специальные варианты игры. Первое – элементарный Capture The Flag, второй, очередная забава с бомбой – Pass The Bomb Mode. Суть ее - в передаче сопернику бомбы, которая вот-вот взорвется.

На своем сайте Moon Byte Studios пытаются ответить на риторический вопрос, будет ли их произведение симулятором. Мы-то хорошо знаем, что с такими исходными данными – вряд ли. Однако те пытаются хитрить, заявляя, что управление, дескать, будет, конечно же, аркадным, а вот полеты машины в воздухе и модель повреждений – как в жизни. Даже проверять такие громогласные обещания не хочется, и так все ясно. Аркада будет. И даже шестиступенчатая ручная коробка передач и режим игры Racing Mode не заставят нас взять свои слова обратно.

А что однозначно порадовало, так это игровая графика. Смотрится она фотореалистично. Модели машин – очень четкие, без изъянов. На трассе просматриваются визуальные эффекты, текстуры также неплохи. Посмотрим, впрочем, как все это будет выглядеть в действии.

По звуку нам обещан саундтрек, представленный загадочным коктейлем из техно, транса и хип-хопа. По принципу что у молодежи популярно, то и ставим.

В общем, теоретически нам все нравится в этой игре. Смущает только позиция разработчиков, которые, по всей видимости, хотят угодить всем: любителям рэпа и трансерам, поклонникам симуляторов и тем, кто ратует за пальбу на трассе, любителям летать и крушить машины. Можно ли все это уместить в одной игре, снабдив ее клеймом "Похоже на Stunts, Carmageddon и Tony Hawk"?

Как утверждают разработчики, в игре найдется место и чисто гоночной романтике

Похоже, этому псевдо-Golf IV грозит минимум замена кузова

Москва на колесах

Reckless Driver

ДИМОН И ЕГО ТАЧИЛА

**Мужчина, эти колеса не глотают!
"Москва на колесах" - это не история наркомана.
Из пресс-релиза**

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Buka Entertainment **Разработчик** HBM Game Development Group **Дата выхода** Весна 2005 **Сайт** hbm.spb.ru/games.htm

Ну, вот дождались! Невероятная популярность заокеанского Need for Speed породила подражателей на территории нашей страны. Но у нас все будет лучше, чем в NfS. Хотя бы потому, что все заезды будут проходить под лучами палящего солнца и трасса будет видна как на ладони.

Название игры противоречиво - "Москва на колесах". Но именно такие двусмысленные лозунги стали очень модными в последнее время. И еще, такое название - эксклюзив для жителей России. Только им дозволено насладиться потрясающей двусмысленностью. Заокеанским поклонникам останутся только объедки с барского стола: потрепанный вариант с привычным словом Rush. Moscow Rush.

Массам - массово

"Васек был сторожем, и ему надоело, что постоянно мешают спать странные люди на обыкновенных с виду "копейках" и "зубилах", проносящиеся с невероятным рыком мимо овощной базы, которую он сторожил. Поэтому Васек стал стритрейсером. Теперь у него точно такая же, увешанная гирляндами синих "писалок", наклеек "шашечки", с неизменным атрибутом - прямотоком, машина из семейства "тазиков". И он ею очень горд. По ночам Васек иногда лихо проносится мимо овощной базы, радуясь чудесным переменам в своей жизни...

...Мир Димона - это его машина. Его мир - это друзья, постоянно просящие подвезти (наверное, на замут), гонки с себе подобными, мечты о легких деньгах. Для Васька и Димона очень важно то, как их воспринимают окружающие. И поэтому в кругу себе подобных они щеголяют такими чисто гоночными понятиями, как "наклея", "нитрос" (правда, они точно не знают, что это такое), "зубило", "рекаро" и, естественно, "прямоток", а еще и "ремус". Ведь "ремус" и "прямоток" для стритрейсера - это понятия неведомые и исключительно несовместимые."

Вышеприведенный фрагмент из жизни неких Васька и Димона - не более чем вольная трактовка сюжета игры. Остается удивляться, насколько бездарных персонажей и насколько избитый сторилайн придумали разработчики. Впрочем, за "прямотоки", "рекаро" и "зубило" им можно это простить. Несут, так сказать, знания в массы.

Город мечты Димона

В общем, Димон в новой обстановке не теряется. Познакомившись случайно ("бомбя" вечерком у себя в районе) с двумя полукриминалами, он заколачивает-таки "легкие бабки" своей мечты, пересаживается на другую тачку, и жизнь его становится лучше, жизнь его становится веселее! Димон вообще не ограничен в своих перемещениях. Он заказывает злобный бампер и массивное антикрыло, которые дядя Вася из гаражного кооператива лихо изготавливает из листового металла. Теперь машина Димона похожа на скребок для снега, однако, лихо задрав подвеску всех четырех колес, Димон решает проблему на корню. Теперь он может ездить по тротуарам и газонам. Хорошо, ведь в этом городе полупустом, где остались одни стритрейсеры и отчаявшиеся, где всегда ярко светит солнце, а

на улице нет ни одного человека, - он может делать все, что считает нужным.

Определенно, это его город. Здесь ему суждено "окончательно заматереть и превратиться в гонщика спиди". Пресс-релиз неумолимо гарантирует именно такой ход развития событий.

Димон и его стальной дружок

В игре будет "огромный реалистичный мир - фактически достоверная Москва". Будут и "все реалии автомобильной городской жизни: напряженное дорожное движение, пробки, авторынки, магазины и автосервисы". Видимо, на скриншотах изображены яркие воскресные летние утра, когда машин нет и тихо и спокойно в городе, как в далеких шестидесятых. "Чу! Лишь внезапно трамвай пробежит..." Так бы, наверное, описал ситуацию Тютчев (не Тютелев).

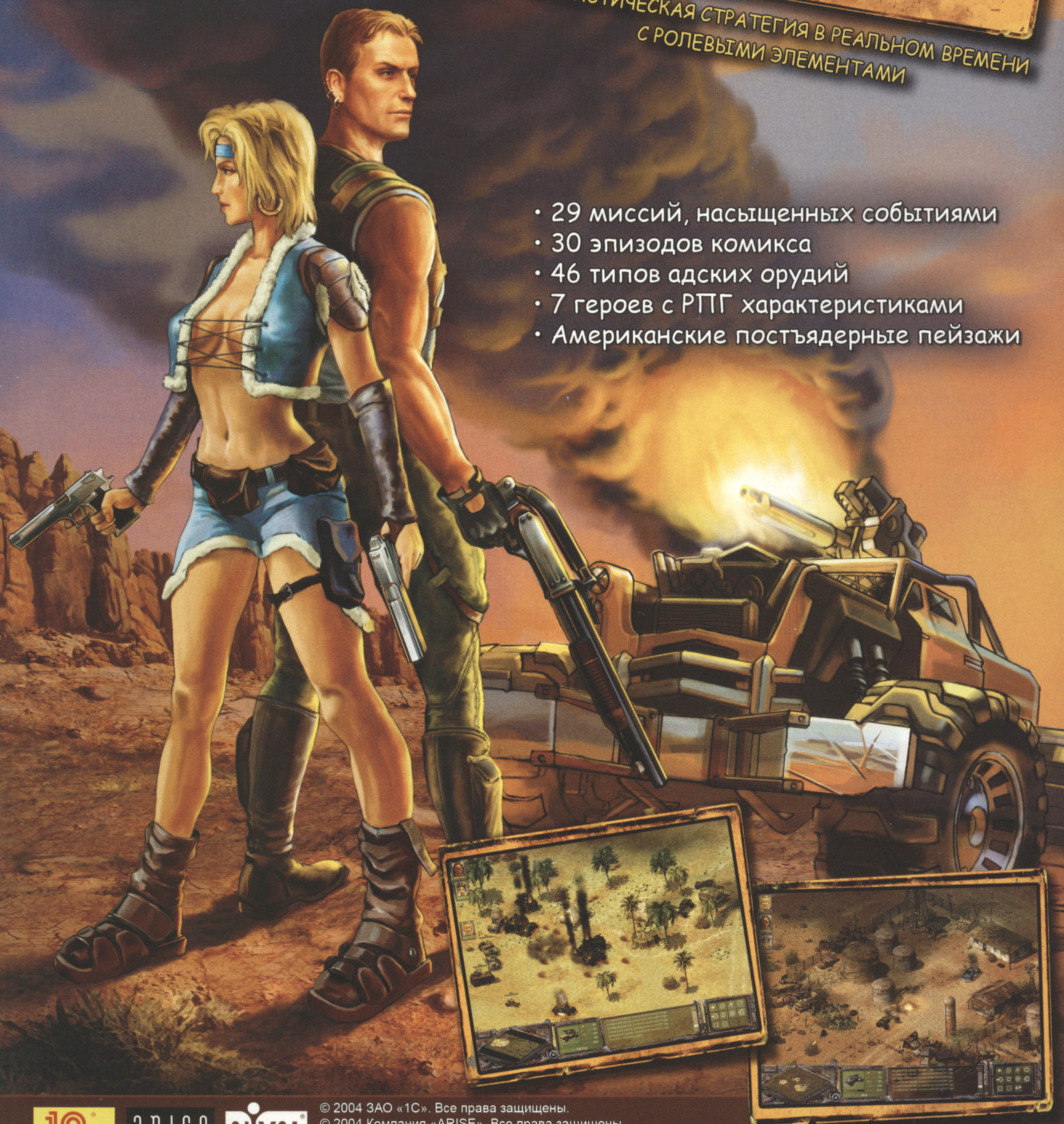
А вот за такое обещание - "максимально приближенная к реальности физическая модель автомобиля" - мы обязательно спросим. Уж что-что, а отечественные автомобили тестили все, кому не лень.

Ну, и напоследок. "Гибкий сюжет, обеспечивающий свободу действий, карьерный рост персонажа и почти безграничное совершенствование его стального друга". Его стального друга... Как трогательно!

Н

Кто отгадает, какая это улица - тому ...

Когда-то это была "восьмерка". А теперь вот - Dodge Viper по-московски...


Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи
1С ФИРМА "1С"
ARISE
NIVAL INTERACTIVE

Rugby 2005

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

РЕГБИ ВОЗРОЖДАЕТСЯ

Жанр Симулятор регби **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** HB Studios **Дата выхода** Весна 2005 **Сайт** www.easportsrugby.com

Мы жаловались, что туго приходится поклонникам баскетбола. Дескать, этот вид спорта всегда находился в тени футбола и хоккея... Но знали бы вы, как несладко живется тем из нас, кто любит регби! У них, в отличие от перекормленных поклонников американского футбола, нищета в жанре царит до сих пор. Но, благодаря, естественно, EA Sports совсем скоро такое безрадостное положение вещей будет исправлено. К выходу в свет готовится абсолютно новый, созданный с чистого листа симулятор регби – Rugby 2005!

Встаньте, девки, встаньте в круг

Немногочисленные знатоки помнят, каким провалом обернулся дебют низкобюджетного проекта Rugby 2004. Игра явно не дотягивала до уровня лучших симуляторов EA Sports. Теперь команда разработчиков переехала в новую студию в Канаде, получила в свое распоряжение весь технический и интеллектуальный арсенал ведущего мирового производителя спортивных симуляторов. Результат не заставил себя ждать. За несколько месяцев до релиза произведение выглядит на голову сильнее ныне действующего предводителя жанра.

Составляющие успеха

Основное изменение, которое постигло игру, касается аспекта реалистичности. Если в Rugby 2005 игрок мог, схватив мяч, легко пронестись с ним вдоль и поперек поляны, то в новом произведении этот трюк у него не пройдет. Разработчики изменили всю концепцию геймплея, сориентировав его на правдоподобие скоростных и физических характеристик игроков и заставив команду более четко работать в защите. Теперь каждое очко будет даваться с кровью и потом, как в реальности. Сидящий за компьютером должен почувствовать всю брутальность и безысходность такого вида спорта, как регби. Спортсмен, выбиваясь из сил, подбегает к заветной черте, но тут сзади в диком прыжке на него падают громилы-защитники, хватая за ноги и трусы. Так-то! Кстати, новый симулятор основан на движке FIFA 2005. Так что гены у него в любом случае правильные. Второй аспект, на который обратили пристальное внимание господа разработчики, касался лицензий. Лицензии – это то, что нужно компьютерному спортивному игроку. С этим, действительно, не поспоришь. Без лицензии, спортсимулятор – даже не игра, а какая-то демо-версия. Что удалось приобрести? Приводим полный список: Wallabies и All Blacks, Super 12, Southern Hemisphere, Heineken European Cup, а также лицензии на европейские клубы, включая знаменитый British Lions. В игре будет тридцать два реальных стадиона.

Еще улучшения

Благодаря использованию новой графической основы, изменилась и визуальная презентация игры. Появилось гораздо больше деталей и движений. Игроки из Rugby 2005 располагают виртуальными скелетами из FIFA 2005. Естественным образом видоизменен арсенал их движений. Впечатляет детализация внешности спортсменов, очень реалистично выглядят лица и жесты. Движения снимали с помощью технологии Motion Capture с привлечением одной из новозеландских команд.

Учитывая то, что регби для многих поклонников спорта по-прежнему остается диковинной забавой, разработчики внедрили ознакомительный режим под названием Training 101, где игроку преподаются основные правила и маневры на площадке. Есть шанс расширить свой спортивный кругозор.

Поработали и над искусственным интеллектом. За основу взяли алгоритм действий игроков из FIFA 2005, адаптировав его под нужды регби. Коллизии станут более частым явлением, иногда страсти будут накаляться до такой степени, что игроки сойдутся в драке! Графика станет традиционно нарядной, стадионы красиво осветят. Комментируют матчи профессионалы своего дела. Теперь все поклонники регби будут довольны! Несмотря на то, что их очень мало. Быть может, благодаря HB Studios станет на десяток-другой больше?

Встреча выпускников военно-морского училища прошла в тесной, трогательной обстановке. Ребята не-разлей-вода

Не умирай, я унесу тебя отсюда к добрый докторам!

ULTIMATE BAJA MADNESS

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Жанр Автогонки + Action **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Steel Monkeys **Дата выхода** II половина 2005 **Сайт** www.steelmonkeys.by/ru/projects_ru.html

Налицо переработанный Hummer H2. Эта машина способна одолеть самые серьезные препятствия

Белорусская девелоперская контора под названием Steel Monkeys хорошо известна тем, кто следит за жанром автогонок. Именно эта компания произвела на свет такие проекты, как Master Rallye и Corvette. Кстати, столь забавное название самих себя разработчики объясняют просто. Дескать, во времена американского колониализма стальными мартышками называли рабочих-индейцев, которые строили небоскребы, работая на недосягаемой для простых смертных высоте без всякой страховки! По мнению Steel Monkeys такое названием символизирует стремление это компании к достижению высот в игровом бизнесе (без страховки?). Интересно и концептуально. А тем временем, белорусы затаились и готовят к выходу еще два произведения, правда, пока рассекречивают минимум информации, которой мы с вами охотно делимся.

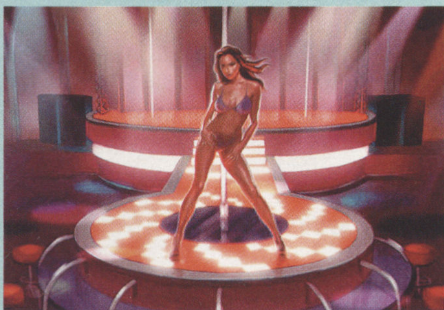
Baja - это соревнования, проходящие на пересеченной местности с использованием специально подготовленных для этого транспортных средств. Ими могут быть и багги, и джипы. Кстати, этот данный вид состязаний наверняка знаком игрокам со стажем. В новом произведении от Steel Monkeys игроки найдут семь трасс в разных географических локациях Латинской Америки: на морском побережье, в пустыне, горах, устье засохшей реки, знаменитых красных каньонах и затерянных городах древних цивилизаций.

Игровой процесс новинки имеет в своей основе аркадные начала. Машины смогу выполнять высоченные прыжки, входить на дикой скорости в повороты, перелетать пропасти и обрывы. Вообще, по части наполнения трассы препятствиями Ultimate Baja Madness окажется на высоте.

Графика обещает быть вполне пристойной, ведь в распоряжении разработчиков неплохой движок от Corvette. Что ж, ждать осталось недолго, и мы ждем, ведь хороших внедорожных игр не было очень давно.

2 DAYS TO VEGAS

Жанр Автогонки + Action **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Steel Monkeys **Дата выхода** II половина 2005 года **Сайт** www.steelmonkeys.by/ru/projects_ru.html



Видимо, так будет выглядеть финал игры. Неужели это жена Винни?

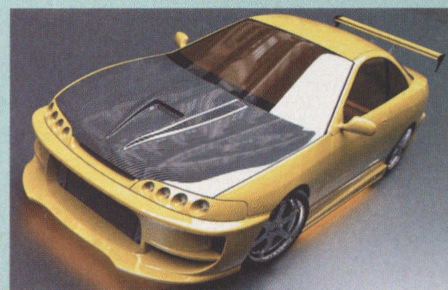
А это автомобиль Винни. В нем легко угадывается Honda Prelude

В отличие от веселой гоночной аркады Ultimate Baja Madness, вторая разработка Steel Monkeys под названием 2 days to Vegas является приключенческой автомобильной игрой.

Действие нового автобоевика начинается в тот момент, когда главный герой по имени Винни выходит из американской тюряги (неужели, за убийство Пятачка?!). Винни покидает застенки карцера с благими намерениями. Он не хочет больше быть преступником, а грезит о спокойной размеренной жизни, настоящей работе, доме, жене в тапочках на босую ногу и халате, наконец. Однако жизнь, как говорится, вносит свои коррективы, и наш герой оказывается втянутым в лихой водоворот событий. Виной всему младший брат Тони, у которого внезапно возникли проблемы.

Сами разработчики описывают свое новое детище как "сценарную игру с приключениями". Определенно, весьма расплывчатая формулировка. Разработчики обещают интригу на протяжении всего игрового процесса! В ходе выполнения разных миссий игрок будет путешествовать по городам США. Произведение будет наполнено непрекращающимися гонками, в перерывах между которыми игроку будут скармливаться перипетии сюжетной линии. Путешествия Винни будут продолжаться всего два дня. И за это время он должен успеть сделать многое.

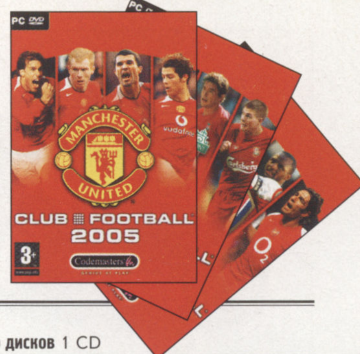
Авторы расщедриваются на еще одно определение. 2 days to Vegas - это "сочетание эпической гангстерской саги и путешествия в машине по Америке, игра соединит воедино action и гонки". Неужели они готовят продолжателя славных дел Interstate '76? Пока неясно, ведь игра находится в стадии разработки и даже не объявлен срок ее официального релиза.



Club Football 2005

Владимир ЧАПЛЫГИН

В ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ



Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Codemasters **Разработчик** Codemasters
Рекомендуется Pentium 4 2,0 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.codemasters.co.uk/clubfootball2005 **Количество дисков** 1 CD

FIFA Football 2005 и Pro Evolution Soccer 4 - не единственные представители семейства футбольных симуляторов. Этой зимой британская контора Codemasters произвела на свет серию Club Football 2005. Роды оказались настолько утомительными, что бедный акушер под конец задолбался принимать все новых и новых детишек. Не мамаша, а какая-то Анка-пулеметчица получается. Наплодить целый табор игр-близнецов - такое уникальное умение дано далеко не всем девелоперам.

Братья и сестры

Линейка Club Football 2005 включает в себя 21 игру. Каждая из них посвящена какому-то одному европейскому гранду. Стоит заметить, что друг от друга продукты отличаются лишь стартовой заставкой, цветами оформления заглавного меню и командного интерфейса. Фактически под разными названиями издатель предлагает отведать одно и то же блюдо. Причем далеко не самой первой свежести.

Где моя любимая калька?

Принципы построения механики игры почти полностью скопированы из Pro Evolution Soccer 3. Нам любезно помечают кусочек газона, куда после отскока должен приземлиться мяч. В нижней центральной части экрана расположилась привычная карта расстановки игроков на поле, да и скорость действия примерно такая же. А вот управление в Club Football 2005 прямиком перекочевало из последней части FIFA Football. В арсенале виртуальных футболистов оказались практически те же самые движения, что и у их коллег от канадцев из EA Sports. Бег, короткие и регулируемые по дальности длинные пасы, серии обманных движений, командный прессинг - все содрано под копирку.

Не осталась в стороне и фишка off the ball. Только в Club Football 2005 она получилась какая-то кастрированная и носит название give and go. Хотя общий смысл от этого не меняется. Владея мячом, вы нажимаете на отвечающую за этот трюк кнопку, после чего переключаетесь на адресата передачи, а подносчик снарядов делает забегание. Только, в отличие от FIFA Football 2005, вы не можете лично уводить футболиста в свободную зону. Искусственный интеллект всегда берет инициативу в свои руки и поступает на свой страх и риск. Очень часто данный хитрый прием заканчивается неудачей, потому что кремниевые мозги избавляются от опеки соперника из рук вон плохо.

Занимательные уроки истории

Далеко не все так плохо, как может показаться на первый взгляд. Club Football 2005 не только пытается заимствовать все самое лучшее у своих конкурентов, но и привносит в жанр свежие идеи. Удачной выглядит фишка с открыванием интересных данных об истории клуба за честно заработанные за сезон баллы. Для фанатов узнать что-то новенькое о своей команде таким увлекательным способом - это настоящий подарок.

В каждом представителе серии есть несколько так называемых классических матчей, которые имитируют судьбоносные моменты из жизни любимого клуба. Например, посередине проигрываемого поединка вам передают бразды правления. Мол, крутись, как хочешь, хоть на изнанку вывернись, но необходимый результат обеспечить должен.

Стань великим футболистом

Еще один интересный момент - создание футболиста по своему образу и подобию. Только в отличие от редакторов из FIFA Football 2005 и Pro Evolution Soccer 4 здесь разрешается импортировать в игру отсканированную фотографию. Мелочь, а приятно. Что любопытно, Electronic Arts, впервые реализовавшая данную фичу в спортивных симуляторах, отказалась от нее еще пять лет назад.

А как вам понравится режим карьеры, где предстоит играть за собст-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Релизы тематических спортивных продуктов для игровой индустрии не в диковинку. Почти два года назад компания Smoking Gun выпустила серию футбольных менеджеров клубов английской Премьер-лиги Club Manager 03/04. Правда, их общий уровень был настолько невысок, что за виртуальные "Челси" или "Манчестер Юнайтед" могли играть разве что заядлые фанаты этих клубов.

В конце матча игра выдает небольшую порцию статистики

Сэру Алексу Фергюсону не сидится на месте

Club Football 2005

Все стоят как вкопанные, бежит только левый хавбек "Манчестера Юнайтед"

венноручно созданного футболиста? Для вашего подопечного выдают 1000 базовых очков опыта, которые распределяются по различным умениям. Дополнительные баллы появляются после анализа результатов ваших тактико-технических характеристик. Успели за время матча исполнить пару-тройку точных передач, отборов и ударов по воротам - извольте получить "хорошую прибавку к пенсии", на которую вы сможете прокачать своего питомца. Не симулятор, а какая-то спортивная RPG получается.

К сожалению, режим карьеры проработан не до конца. Идея отличная, зато реализация подкачала. Носиться по полю в суровом одиночестве и надеяться на крайне невнимательных партнеров по команде? Увольте, подобное сгодится для могучего искусственного интеллекта из последних версий FIFA Football или Pro Evolution Soccer, но никак не для тупоголовых футболистов Club Football 2005.

Реальные тренеры? Ну, наконец-то

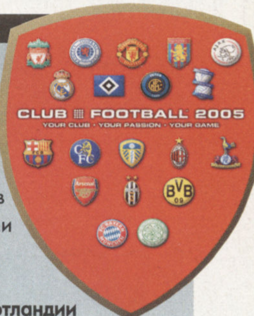
Разработчики приобрели лицензии непосредственно у 21 клуба. Благодаря этому в игру перенесены реалистичные физиономии не только игроков этих команд, но и их тренеров. Club Football 2005 - первый спортивный симулятор, где можно посмотреть на качественно выполненную трехмерную модель беснующегося Алекса Фергюсона. Жаль, что нам не разрешается заглянуть в раздевалку и посмотреть, как несколько лет назад взбешенный тренер "Манчестера Юнайтед" умудрился с расстояния в несколько метров снайперски попасть бутсой в голову Дэвида Бекхэма.

Собственно, на этом все положительные эмоции от графической составляющей заканчиваются. Вблизи лица футболистов полностью соответствуют своим реальным прототипам. Зато какой кошмар начинает твориться в тот момент, когда камера удаляется от гущи событий и выдает на экран панорамную картинку. Модели игроков становятся деревянными и распадаются на составные части, а форма начинает разлагаться на зернистые куски. Хорошо, что никаких странных метаморфоз не происходит с публикой на стадионе. Наверное, потому, что показать ее еще хуже просто не реально. Наоборот, чем дальше сидят от ваших глаз зрители, тем лучше кажутся. Вот и приходится не смотреть на монитор, а мучаться.

Кажется, у вратаря сдали нервы

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если собрать все эти команды вместе в одном первенстве, то получится эдакая "Лига мечты"



В Club Football 2005 в число избранных попали следующие команды.

Чемпионат Англии и Шотландии
- ★Manchester United
- ★Liverpool FC
- ★Arsenal
- ★Chelsea
- ★Celtic
- ★Rangers
- ★Tottenham Hotspur
- ★Birmingham
- ★Aston Villa
- ★Newcastle United

Остальные европейские клубы
- ★Real Madrid
- ★Marseille
- ★Paris Saint Germain
- ★Borussia Dortmund
- ★Hamburger SV
- ★FC Bayern Munich
- ★Ajax
- ★FC Barcelona
- ★AC Milan
- ★FC Internazionale
- ★Juventus

Без шансов на спасение

Серия Club Football 2005 стала лебединой песней разработчиков из английской компании Codemasters на ниве производства футбольных симуляторов. Не успела она перебраться к нам с приставок (предыдущие игры выходили только на второй PlayStation), как издательство приняло решение ее закрыть.

Причина проста: из-за высокой конкуренции линейка не может окупить деньги, потраченные на покупку дорогостоящих лицензий у ведущих европейских футбольных клубов. Разумеется, работать себе в убыток никто не хочет. Очень жаль, ибо из Club Football мог вырасти очень приличный тайтл. Сейчас по некоторым параметрам этот самобытный проект мало чем уступает своим более знаменитым и раскрученным конкурентам FIFA Football 2005 и Pro Evolution Soccer 4.

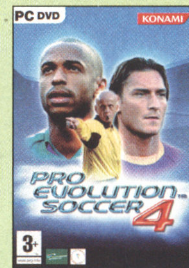
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	6.7
Звук и музыка	8 x 0,10	
Реализм	6 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Pro Evolution Soccer 4

Владимир ЧАПЛЫГИН

ЯПОНСКИЙ АНТИМОНОПОЛЬНЫЙ КОМИТЕТ



Я не знаю, чем Черчесов остановил мяч, но он застрял у него между ног.
Владимир Перетурин

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Konami **Разработчик** Konami Computer Entertainment Tokyo
Рекомендуется Pentium 4 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D уск. (128 Mb) **Сайт** www.pes4.net/eng/flash.html **Количество дисков** 1 CD

Друзья, сегодня мы присутствуем при знаменательном историческом событии. Свершилось то, чего так долго ждали многие любители виртуального футбола. У сериала FIFA Football появился не просто достойный конкурент, а конкурент, который смог в честном бою побить изрядно поднадоевшего чемпиона. Его имя - Pro Evolution Soccer 4, и пожаловал он к нам из страны восходящего солнца.

О терниях

Перед нами далеко не первая попытка компании Konami Computer Entertainment покорить рынок спортивных симуляторов на PC. Дебют состоялся в июне 2003 года. International Superstar Soccer 3 оказалась добротной игрой, но особых дивидендов своим создателям не принесла. Второй поход был организован в ноябре того же года, когда на полках магазинов появился Pro Evolution Soccer 3. Данное событие привлекло к себе куда больше внимания публики, однако FIFA Football 2004 оказался чуть сильнее.

И вот настало время Pro Evolution Soccer 4. В октябре 2004 японские разработчики по традиции опробовали свое блюдо на обладателях второй PlayStation. И их детище побило все рекорды популярности, разойдясь в первую неделю продаж тиражом в полтора миллиона экземпляров. Весь ноябрь и половину декабря японские повара колдовали над PC-рецептом. Из блюда убрали все старое и ненужное, образовавшиеся пустоты заполнили парой-тройкой новых ингредиентов, а скудное оформление заменили таким сочным и аппетитным, что теперь на него любо-дорого посмотреть.

Лига мечты?

Главная изюминка игры - режим "Мастер-лиги". В нем вы управляете командой, участвующей в фантастическом чемпионате, в котором ведущие европейские клубы разбиты на несколько дивизионов. По сравнению с третьей частью увеличилось число вариантов тренировок. Причем нашлось место, как новичкам, так и профессионалам. Первым здесь преподают азы игры и дают постепенно привыкнуть к замысловатому управлению (отдельно обучают технике исполнения красивых финтов). Вторым же дают прокачать умения молодых дарований, чтобы со временем подвести их к основному составу. За проведенные тренировки и победы в матчах вам начисляются так называемые PES-баллы, на которые разрешено отовариться в PES-магазине. Например, купить свеженький стадион, добавить к уже имеющимся новый вариант размещения камеры виртуального оператора, поместить в игру собственного футболиста или же получить в награду стильную прическу.

Из остальных режимов (товарищеский матч, собственноручно созданные кубок или лига) следует выделить "Онлайн". Поклонники сериала Pro Evolution Soccer ждали этого момента очень долго. Увы, не все вышло так, как хотелось бы. Даже на самом "толстом" канале игра выдает жуткие лаги. Разработчики явно недоработали с оптимизацией сетевого кода.

Такого в жизни не бывает

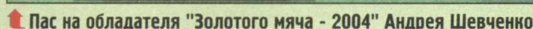
Для игры были лицензированы высшие дивизионы чемпионата Италии, Испании и Голландии (56 команд), а также 50 национальных сборных. Для Konami это большой шаг вперед, так как в предыдущей части набор был

"Я сказал пенальти, нечего со мной тут спорить!"

Мечты, мечты...

Дмитрий Булыкин оставляет не у дел английскую сборную

Pro Evolution Soccer 4


Пас на обладателя "Золотого мяча - 2004" Андрея Шевченко

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

При желании в этом белокуром молодом арийце можно разглядеть черты Оливера Кана

Имена всех игроков национальных команд полностью соответствуют реальному положению дел. Единственным исключением стал вратарь немецкой сборной Оливер Кан (Oliver Kahn). В Pro Evolution Soccer 4 его зовут Kalm. Дело в том, что "Банановый мальчик" в свое время подал в гамбургский гражданский суд исковое заявление, в котором обвинил североамериканское издательство Electronic Arts в неправомерном использовании его имени в FIFA Football 2003 и 2002 FIFA World Cup. С тех пор разработчики футбольных симуляторов побаиваются включать данного спортсмена в свои продукты, так как, несмотря на наличие у ответчика лицензий от FIFPro (Федерация Профессиональных Футболистов ФИФА), истец отсудил в качестве компенсации за причиненный моральный вред 500 тысяч долларов США.

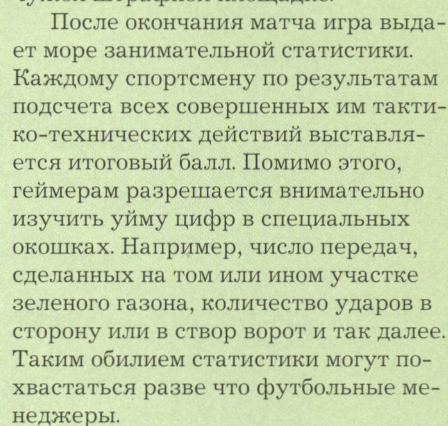
куда скромнее. К сожалению, на фоне FIFA Football 2005 данное достижение смотрится каплей в море, в этом компоненте EA Sports по-прежнему впереди планеты всей.

Все остальные клубы (136 штук) являются плодом фантазии разработчиков. Например, пруссаки из дортмундской "Боруссии" скрываются под вывеской Westfalen, а горячо "любимый" в России FC Chelsea следует искать под названием West London. Что касается России, то в игре нашлось место московскому "Локомотиву" (L. Mossubann) и "Спартаку" (Valdai). Только фамилии игроков там не настоящие. Вместо Дмитрия Лоськова выступает Loktov, а поляка Войцеха Ковалевски дублирует некий Kodanelski. Впрочем, данная проблема достаточно легко решаема. Скачайте из интернета один из многочисленных фанатских патчей, который заменит вымышленные имена футболистов и названия клубов на реальные. Заодно рекомендуем вам стянуть из Сети "правильные" формы и обновленную статистику трансферов. В крайнем случае, можно запустить специальный редактор, в котором дозволяется изменить имена не устраивающих вас футболистов, а также на свой лад подкорректировать их внешность.

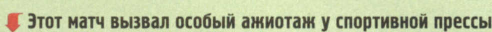
Мышите, не мышите

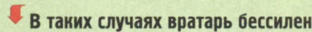
Вашему покорному слуге после многолетнего общения с сериалом FIFA Football было очень трудно привыкнуть к значительно отличающемуся управлению от Konami. Дело в том, что интерфейс Pro Evolution Soccer 4 заточен под фирменный приставочный геймпад Dual Shock 2. Мышь в игре присутствует чисто формально и появляется лишь в некоторых меню (баг или так задумали изначально?), а блуждание в многочисленных настройках при помощи клавиатуры оказалось крайне неудобным занятием. Так что рекомендуем вам обзавестись хорошим геймпадом, иначе при исполнении финтов на клавиатуре вы рискуете повредить пальцы.

Как только вы забьете гол, не отказывайте себе в удовольствии просмотреть замедленный повтор. Благодаря мощному встроенному инструментарию, вы сможете прокрутить момент практически с любой точки на поле. Очень забавно наблюдать от лица своего вратаря столпотворение в чужой штрафной площадке.



После окончания матча игра выдает море занимательной статистики. Каждому спортсмену по результатам подсчета всех совершенных им тактико-технических действий выставляется итоговый балл. Помимо этого, геймерам разрешается внимательно изучить уйму цифр в специальных окошках. Например, число передач, сделанных на том или ином участке зеленого газона, количество ударов в сторону или в створ ворот и так далее. Таким обилием статистики могут похвастаться разве что футбольные менеджеры.


Этот матч вызвал особый ажиотаж у спортивной прессы


В таких случаях вратарь бессилен

Pro Evolution Soccer 4

Луиш Фиго злится на этот мир, даже когда забьет мяч

Голкипер слишком поздно бросился сопернику в ноги

Ужимки и прыжки

Значительно поумневший искусственный интеллект не только пытается достичь максимального реализма, но и частенько играет на публику. Вместо того чтобы попросту поймать катящийся в руки мяч, вратарь ловит его в кошачьем прыжке. Впрочем, это мелочи. Все остальное выполнено на высоком уровне. Футболисты противника не гнушаются пробить с ходу, используют всю ширину флангов, играют между собой в стеночки, а иногда отдают пасы назад, чтобы начать атаку вторым эшелоном. Исчезло чрезмерное злоупотребление короткими передачами. Нынче длинные забросы мяча за шиворот защитникам стали обыденным явлением.

Подкорректирована сила удара. В Pro Evolution Soccer 4 дальние выстрелы стали грозным оружием. Изменилась физика полета мяча. Теперь пятнистый ведет себя чересчур своенравно. На одних полях он обладает слишком сильным отскоком, а на других, наоборот, утрачивает прыгучесть. Кстати, не стоит сбрасывать со счетов динамическое изменение погодных условий. По мокрому газону мяч скользит значительно быстрее, чем по сухому. Если прошел сильный ливень, то "кожаная сфера" может на полпути застрять в луже, так и не добравшись до адресата.

Разработчики усложнили игру головой. Забить гол после углового или навеса теперь не так просто, как это было раньше. Во-первых, надо увести в сторону своего опекуна. Во-вторых, необходимо вырваться в зону, куда прилетит мяч. Причем она все время должна оставаться свободной, иначе другой футболист противника помешает вам нанести прицельный удар. Наконец, в-третьих, с отклонением корпуса кивком головы послать пятнистого в противоположный от вратаря угол. Такой финт удается провернуть редко, ибо постоянно кто-нибудь да мешает.

Очей очарованье

За год разработчики основательно потрудились над визуальной составляющей. В частности, лица футболистов перерисованы заново. Упор сделан на предельное внимание к мелким деталям. Большинство игроков вышли на загляденье и мало чем уступают своим собратьям из FIFA Football 2005, а некоторые их даже превосходят. Чего только стоят высокодетализированные серьги в ушах или же, скажем так, нестандартная улыбка Роналдиньо?

Лица российских "сборников" у японцев получились на порядок лучше, чем у канадцев из EA Sports. Сразу видно, что аниматоры просмотрели не один матч с участием нашей национальной команды. Отсюда и более-менее точный состав. Наличие в нем давненько не защищавших цвета сборной Сергея Семака и ветерана Виктора Онопко - несущественные мелочи.

Движения игроков стали плавными и правдоподобными, а невероятно красивые единоборства (в первую очередь подкаты и падения) попросту радуют глаз. А как вам новая фишка: схватить соперника за футболку и потихоньку опустить его на землю, пока арбитр матча смотрит в другую сторону? Кроме того, наконец-то футболисты не выглядят на поле столь сиротливо, как раньше, ибо к ним добавился главный судья - полноценный персонаж со своими повадками и особенностями. Не обошлось, правда, без потерь. Из-за того, что приставка PlayStation 2 обладает более скромными техническими мощностями, чем PC, шипы на бутсах прорисовываются только у владеющих мячом футболистов. Все остальные бегают на плоской подошве.

Оружие победы

В этом году всем спортивным симуляторам необходимо равняться на Pro Evolution Soccer 4. Именно эта игра нынче выступает мерилом безукоризненной передачи уникальной атмосферы забитых до отказа футбольных стадионов. Японцам удалось найти ту самую золотую середину между крайне высокой скоростью и правдоподобностью творящихся на экране событий. Если бы они отступили от нее чуть в сторону, то игра бы превратилась либо в форменную аркаду, либо утратила динамику. А так перед нами очень качественный симулятор, насквозь пропитанный духом футбола. Быстрый бег футболистов с дотошным учетом физических параметров, молниеносные передачи, обилие финтов и фантастический заряд адреналина. Словом, именно то, что нужно поклонникам современного виртуального футбола. В последнем детище Konami Computer Entertainment Tokyo всего этого предостаточно. Однозначно лучший футбольный симулятор прошедшего года.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

В этом году на роль "лица с обложки" издателями Pro Evolution Soccer 4 приглашен нападающий лондонского "Арсенала" и сборной Франции Тьерри Анри. Стоит заметить, что данный футболист в прошлом году рекламировал продукцию извечных конкурентов Konami - FIFA Football 2004 от EA Sports.

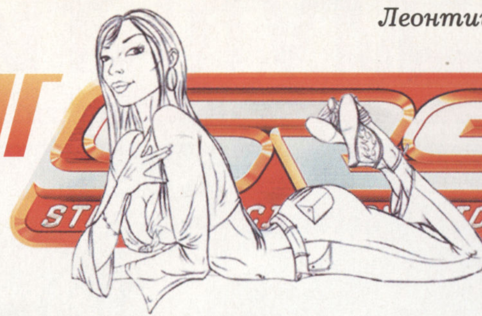
РЕЙТИНГ

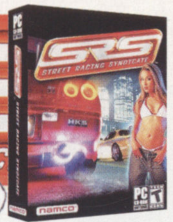
Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Реализм	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10
ИТОГО	8.4	

Street Racing Syndicate

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

СТРИТРЕЙСИНГ НАСТУПАЕТ!





Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Namco, Game Factory Interactive, Руссобит-М **Разработчик** Eutechnyx
Рекомендуется Pentium 4 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Сайт** srs.namco.com **Количество дисков** 2 CD

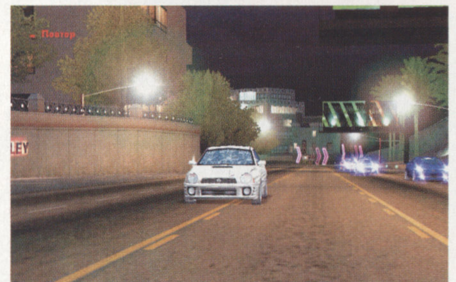
Как мы и сообщали уважаемым читателям в прошлом номере, Street Racing Syndicate был успешно локализирован и распространен по компьютерным магазинчикам. Чуть раньше версия игры попала в мои руки. Памятуя о чем-то недосказанном и непознанном на прошлогодней пресс-конференции, я тут же установил это произведение и принялся в него играть.

Когда щупаешь что-то своими руками, ощущения от щупанья несколько иные, чем когда щупает кто-то другой, а ты смотришь. Признаться, Street Racing Syndicate, будучи запущенным на моем собственном компьютере, сразу начал производить несколько другое впечатление, нежели во время демонстрационных заездов. И оказался настолько близким по духу к Need for Speed Underground 2, что просто нет слов. Хочется, воздев руки к небу, громко и во всеуслышание воскликнуть: "Клон!" И быть, кстати, при этом правым на все сто процентов. Впрочем, чутье подсказывает мне, что все не так просто. Все-таки Namco - не та компания, которая будет делать ставку на тупо клонированный проект.

Коротко и ясно

Устройство игрового процесса очень похоже на второй Underground, но, естественно, имеет и кое-какие особенности. Для того чтобы насладиться игрой в полной мере, вам нужно начать режим карьеры, который тут называется "Уличные гонки". Именно в нем сосредоточенно все самое сладкое из того, чем снабдили Street Racing Syndicate разработчики. Что касается второго варианта игры для одного игрока (из мультиплеера можно отметить старину split-screen), то "Аркада" практически не интересна. Ноль мотивации и знакомые режимы игры. Так что давайте-ка сразу оценим интерпретацию жанра street racing с точки зрения команды разработчиков Eutechnyx.

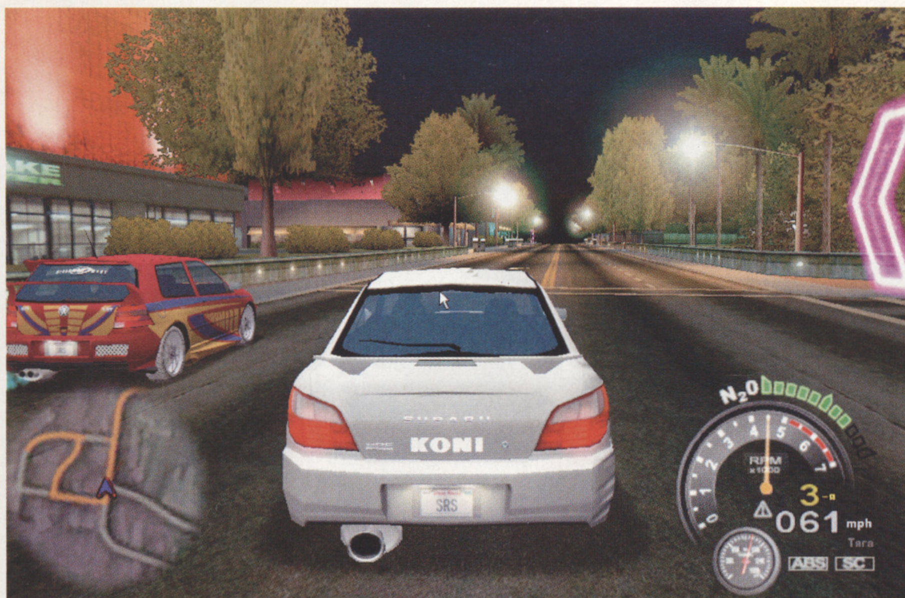
Отрадно, что начало игры сулит нам много приятных моментов. Это в меньшей степени касается выбора автомобилей начального уровня (которые нам хорошо знакомы, к примеру, по Underground 2) и в гораздо большей - количества денег, которыми одарили нас разработчики. Кстати, в отличие от NfS, здесь понятно, откуда взялась увесистая пачка зеленых купюр. Перед началом игры вас просят выступить на изрядно оттюнингованном Skyline в решающей гонке вместо "того парня", который оказался в полицейском участке. Причина заключения - стритрейсинг. Так что отдуваемся мы, гонку выигрываем. Механик доволен, а игрок бежит в магазин, чтобы сразу проапгрейдить свою первую машинку почти по максимуму. Оставляя



в кассе автошопа примерно 6-9 тысяч долларов, он получает практически суперкар, который разгоняется до сотни менее чем за пять секунд и кладет стрелку спидометра далеко за отметку в 250 километров в час! Что ж, хорошее начало, а каким будет продолжение?

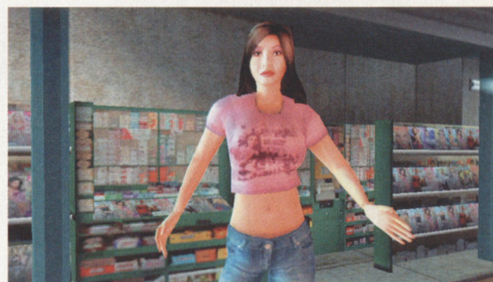
А продолжение обескураживает, и остается только пенять на свою непредусмотрительность! Оставив почти все деньги в магазине, я с неприятным удивлением обнаружил, что средств на участие в гонках катастрофически не хватает. Пришлось на некоторое время перейти на подножный корм, охотясь на улицах Лос-Анджелеса на таких же "гонщиков", как я сам. Алгоритм действий очень похож на тот, что был в Underground 2. Видим машину вероятного соперника (а она тут отмечена такой большой надписью, что промахнуться будет сложно), после чего мигаем товарищу дальним светом и он тут же принимает вызов. Ставки, которые фигурируют в таких мини-покатушках, напрямую зависят от крутизны машины вашего конкурента. В отличие от того же NfS, где для победы необходимо было оторваться от соперника, тут есть четко проложенные маршруты со стартом и финишем. Так нагляднее и понятнее. И вот, наконец, искомая сумма на руках и можно приступать к чему-то более серьезному...

Но... Как бы не так! Игра преподносит еще один сюрприз!



Игра дает возможность достаточно сильно оттюнинговать машину сразу после ее покупки. Например, мой бюджет позволил сделать из стандартной WRX Sti монстрика, ускоряющегося до сотни за 4,5 секунды. Логично, что соперники начального уровня на переднеприводных машинках, по большому счету, оказывались бессильны

- Что делает здесь девушка в столь поздний час?



- Я ищу своего героя! Выполни мое задание, получишь меня в свой гараж!

Любишь кататься - люби и саночки чинить!

Приученный к тому, что за небрежную манеру езды в NfS мы ничем не расплачивались, поначалу в Street Racing Syndicate я тоже не особо различал отбойники и фонари, частенько прикладываясь к ним боками машины в поворотах. Удивлению не было предела, когда раздался звонок дружка из автосервиса и тот поведал, что по округе ходят слухи, дескать, я неплохо покалечил свою машину. "Не дело это!" - заключил сервисмен, и мне пришлось отправиться на ремонт, во время которого приличная сумма снова перекочевала в чужой карман! Надо отметить, что, когда ваши заработки буду измеряться тысячами долларов, траты на восстановление автомобиля не будут восприниматься столь болезненно. Но есть и другая сторона медали. И выражается она в отчетливом ухудшении характеристик пораненной машины! И это иногда действительно мешает выигрывать и делает вдвойне обидным поражения. Поэтому здесь необходимо констатировать, что Street Racing Syndicate ратует за более чистую езду, нежели NfS. И это, безусловно, хорошо.

А вот графически повреждения отражены весьма бедно! Машина покрывается слоем одинаковых царапин, иногда начинает хлопать багажник или трескаются стекла с фарами. Со своей задачей эта функция справляется: нам понятно, что с автомобилем что-то не так. Но выглядит это откровенно убого.

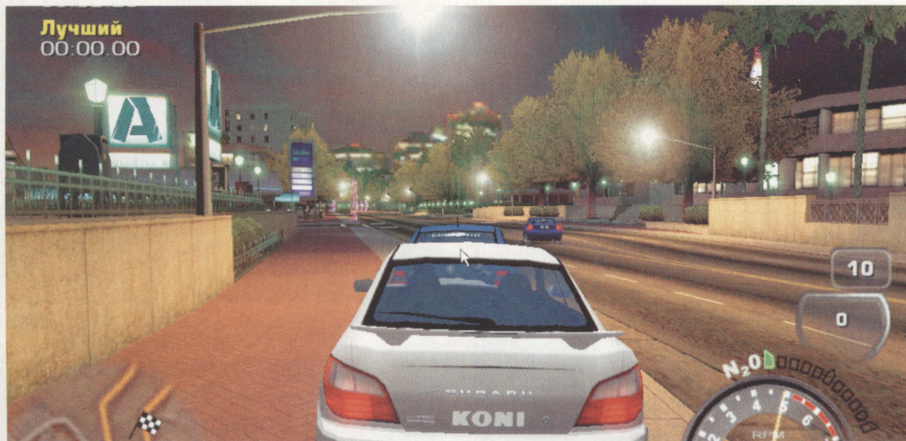
Женщины

Особый колорит Street Racing Syndicate придают обильно населяющие эту игры девушки. Всего тут восемнадцать представительниц прекрасного пола, которые либо являются красотками, либо претендуют на такое почетное звание. Вообще, девочки - это особая мотивация в игре. Под них даже выделен особый вид гонок. Вы подкатываете к месту, где тусуется красотка (она может быть, как в одиночестве, так и с подружками), камера тут же приплывает поближе к виновнице действия, и та начинает свой короткий монолог.

Образы женщин получились у разработчиков гротескные. Это типичные "кукло-блондинки", которые, по всей видимости, упиваются собственной красотой и положением в обществе. Надо сказать, что озвучка этих персонажей отличная, равно как и словечки, которыми они оперируют. Что-то вроде: "У моего бывшего была такая же крутая тачка-а-а-а, как у тебя-я-я-я, и он был лучшим в этом квартале, покажи-ка теперь ты-ы-ы-ы, на что спосо-о-обен!" Изумительно, не правда ли? В общем, типичные детали для тюнинга вашего гаража, не отличающиеся ни умом, ни сообразительностью. Да-да, вы не ослышались. Циничные разработчики складируют трофеи женского пола в гараже! Вы можете затем отправиться туда в любой момент времени и вызвать любую из завоеванных красоток на танец. Она будет танцевать (оцифрованное видео), а вы - смотреть.

Вообще, наблюдать оцифрованное видео в гоночных играх не приходилось давно. Но здесь такой шаг вполне оправдан, ведь модели трехмерные девиц получились у разработчиков, мягко говоря, корявыми. Ноги - словно вытесанные из дерева пьяным папой Карло заготовки для модели Буратино: мослы иногда торчат, как у страшных уродцев. Впрочем, на лицо приятные, юбки очень короткие, а голоса - сладкие. Так что включайте ваше воображение, и, в любом случае, "Браво!" разработчикам. Что касается внедрения в игру женщин - это верный шаг. Уверен, каждому игроку мужского пола такое придется по нраву. Что касается заданий, которые девушки выдают игроку, то сложными их нельзя назвать лишь с большой натяжкой. Этакие полуразвлекательные миссии.

Street Racing Syndicate



Познаем в сравнении

Напрягаться необходимо в других видах соревнований. По всему городу, как и в Underground 2, разбросано огромное количество мест, где вас поджидают соперники. Иногда по одному, иногда - кучками. Есть разовые заезды, есть целые серии. Перемещаться от одного места к другому в реальном времени вовсе не нужно. Включаете карту, выбираете необходимую локацию и через пару мгновений оказываетесь на месте. Очень удобно, но не ново.

Соревнования бывают легальными, а бывают - и нет. Последних, понятное дело, больше. Особенностью первых является то, что они проходят днем на специально приспособленных для этого скоростных трассах. Для участия в некоторых сериях надо иметь достаточное количество очков авторитета. Очки авторитета, в отличие от денег, постоянно пополняют вашу копилку. Даже во время обычного перемещения по городу. Ими игра награждает за красивые заносы, прыжки, развороты и комбинации этих приемов. За победы в гонках игрок также получает очки авторитета. Перед заездом в какой-либо серии вы можете поспорить с любым из соперников на то, кто придет к финишу раньше, обезопасив таким образом свои сбережения в случае, например, не победы, а второго места. И тем обиднее проигрывать гонку! Если ваш визави был на "крутой тачке", кошелек неизбежно станет гораздо легче.

А интересны ли заезды сами по себе? Сколько адреналина они способны влить в вашу кровь и надолго ли приковывают к игре? Ну, начнем с того, что управлять автомобилями в Street Racing Syndicate очень удобно и приятно. Чувствуются различия в типе привода, видно, как подвеска отрабатывает дорогу, перепады высот на трассе влияют на устойчивость машины. Вполне добротная аркадная физическая модель, и я без тени сомнения могу поставить ее на один уровень с Need for Speed Underground 2. А наличие модели повреждений даже несколько приподнимает рейтинг Street Racing Syndicate. Помимо того, эффект от тюнинга хорошо чувствуется в поведении автомобиля. Радуют и отдельные мелочи вроде хорошей звуковой палитры или же маленького облачка дыма, которое пускает выхлопная система при резком страте. Нам нравится такое внимание к деталям.

А вот оппоненты уже не способны вызвать исключительно положительные отзывы, ибо в целом они ведут себя довольно-таки стандартно и шаблонно. Агрессии в их действиях минимум - это не "архаровцы" из Under-ground 2. Стоит сделать движение на закрытие "калитки", и противник тут же робко жмет на тормоз, пропуская вас вперед. Замечено также, что соперники не прочь немного подождать игрока. Если вы врезались во время гонки, знайте, у вас будет еще не один шанс наверстать упущенное.

В общем и целом, соотношение действительно интересных гонок и средних, проходных, составляет примерно "тридцать к семидесяти", и по большей части победы даются легко.

В Street Racing Syndicate, в отличие от Underground 2, есть полиция. Поначалу это обрадовало. Но при более детальном изучении сего аспекта приходит понимание, что, по большому счету, местные копы - для проформы. Ибо действуют они, откровенно говоря, никак. Преследования носят хаотический характер, маневры по задержанию игрока выглядят заученными и шаблонными. Можно в течение достаточно долгого времени неспешно удаляться от копов и удалиться-таки. А можно остановиться и заплатить небольшой штраф. Так будет явно проще.

Достойный ученик

Графика в игре хороша в том, что касается модели нашей машины, соперников и, в некотором роде, прорисовки городов. А вот модели машин трафика - страшные. Картинке не хватает помпезности и детализации Underground 2. Все смотрится гораздо скромнее, однако и ресурсов потребляется явно меньше.

Города выполнены примерно по такому же сценарию. В меру красиво, в меру детально, однако не хватает глобальности. Впрочем, в отличие от Need for Speed, тут имеется несколько мегаполисов, что само по себе неплохо.

Звук мы уже хвалили. Нам понравилось, как звучат мощные автомобили, а вот ориентированный на Америку саундтрек, честно говоря, не очень. Уши быстро устают от бормотаний представителей r'n'b индустрии, и через некоторое время музыкальная составляющая выключается.

А в целом? Клон или конкурент? Боюсь, что в случае с Street Racing Syndicate эти понятия не получится развести по разные стороны баррикад. Налицо много копирования, но есть и немало оригинальных находок. Это продолжатель дела Underground 2. Самый лучший и играбельный на сегодня, но никак не превзошедший своего учителя.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 7.8
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

SKI JUMPING 2005: THIRD EDITION

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Ubisoft Entertainment
Разработчик L`Art **Количество дисков** 1 CD
Рекомендуется Pentium 4 2,0 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.skijumping2005.com

Нынешняя зима оказалась как никогда богата на горнолыжные имитаторы. Тут вам варианты на тему скоростного спуска, и две игры, симулирующие прыжки с трамплина. К сожалению, круг любителей данного спортивного состязания узок, поэтому навряд ли кого-то заинтересует тот факт, что в Ski Jumping 2005 использует статистические данные прошлогоднего сезона. На лицах виртуальных прыгунов не написано, что за ними тянется шлейф из дорогостоящих лицензий. Все равно проверить сей факт невозможно. Это вам не футбол, где все имена на слуху.
Управление держится на одной мыши. Кнопки следят за взлетом и приземлением, а отклонения грызуна в разные стороны отвечают за поддержание равновесия. Несмотря на кажущуюся легкость, сделать все на "отлично" очень и очень трудно, так как постоянно мешает боковой ветер, из-за которого персонаж норовит сбиться с курса или клюнуть носом.
Набор игровых фич оказался стандартным: создание по своему образу и подобию персонажа в редакторе; несколько вариантов времяпровождения, в том числе и режим карьеры; максимальное правдоподобие разворачивающегося действа. Разработчики утверждают, что они сделали самую реалистичную физическую модель полета. Ради этого они даже консультировались с учеными из некоего "Института полета" (The Flight Institute). Игра просчитывает степень трения лыж о снег, силу и направление ветра, траекторию полета и еще целую кучу факторов. Звучит похвально, поверим им на слово.

РЕЙТИНГ 6.4

Две по 0.7 и одна по 0.5... Наш человек

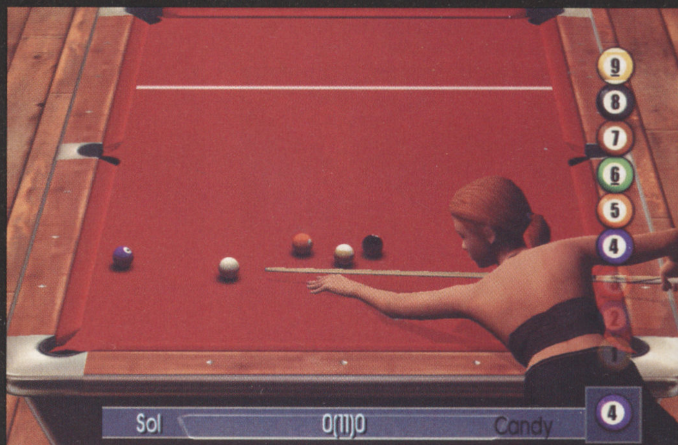
POOL SHARK 2

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** ZOO Digital Publishing
Разработчик Blade Interactive Studios **Количество дисков** 1 DVD
Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.zoodigitalpublishing.com

Удивить кого-то симулятором бильярда чрезвычайно сложно, но, несмотря на это, подобные забавы пользуются устойчивой популярностью у жаждущих нехитрых развлечений масс. Ну а коль есть спрос, рано или поздно появится предложение. Релиз Pool Shark 2 – лишнее тому подтверждение.
Суповой набор привычен: тренировка aka обучение, противостояние компьютерным соперникам, показательный выпендреж с забиванием одним ударом половины пирамиды, возможность сразиться с живым человеком на одном компе, а также сетевой режим. Сюжет, если такое понятие применимо к симулятору, вращается вокруг вашего стремления заработать умением катать шары.
С этой благородной целью вы разъезжаете по городам и весям, зависаете в различных локациях с бильярдными столами, знакомитесь с уймой интересных людей, которых затем бессовестно ставите на деньги (или они вас, уж как пойдет). Выручка тратится на закупку новых шмоток и экипировки, то есть, продвинутых киев и комплектов шаров. Апофеоз происходящего – победа во всех турнирах и наречение вас любимого наикрутейшим из наикрутейших.
На ощупь все выполнено на приличном уровне, картинка и звуковое оформление радуют соответствующие органы чувств, управление поднимает настроение простотой и удобством, первое время даже обращаешь внимание на анимацию соперников (потом-то, привыкнув, проматываешь). Некоторые сомнения вызывает физика поведения шаров даже при некоторых несложных ударах, не говоря уж о попытках отличиться каким-нибудь хитрым финтом.
Невзирая на кажущуюся простоту Pool Shark 2 способна продержать у монитора длительное время, о котором затем не придется жалеть.

РЕЙТИНГ 7.3

Фарш купила, сапоги в ремонт отнесла, сейчас в пул выиграю и стирку надо будет поставить



Myst V: End of Ages

Александр ВАСНЕВ

ПОСЛЕДНЯЯ ГАСТРОЛЬ?

"Это конец", - подумал Штирлиц.

Жанр Adventure **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Cyan Worlds **Дата выхода** Конец 2005 **Сайт** myst5.ubi.com

Едва успели отгрохотать фейерверки новогодних праздников, как творческий тандем Ubisoft и Cyan Worlds решил порадовать еще пребывавшую в блаженной нирване игровую общественность анонсом Myst V: End of Ages. Первыми об этом узнали посетители фанатских форумов, их пляски и громогласное пение заставили всех остальных отбросить свои дела, чтобы сказать приличествующую такому случаю фразу: "Эй, а потише нельзя!" И в этот самый момент на свет появился официальный пресс-релиз...

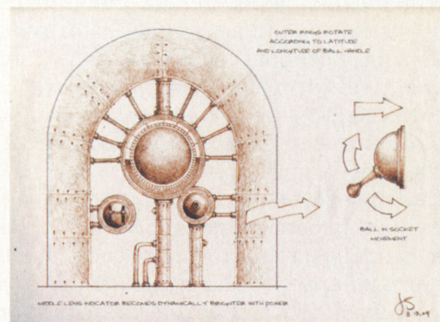
По словам основателя Cyan Worlds Рэнда Миллера (Rand Miller), MystV: End of Ages станет сплавом новаторских идей и старых традиций. Новшества связаны с неким качественным скачком в области интерфейса и графической составляющей игры. Согласно имеющейся на данный момент информации, Myst V будет сделан на новой модификации трехмерного движка Plasma Engine, который уже использовался в предыдущих частях сериала: в частности, в давнишнем realMyst и сравнительно недавней Uru: Ages Beyond Myst. Также известно, что при создании некоторых локаций игры будут задействованы наработки из так и не появившейся Uru: Live.

В то же время по своему геймплейному и сюжетному наполнению адвентюра вернется к истокам – своему прародителю, самому первому Myst'у. Во главу игрового процесса будет поставлено исследование представших нашему взору миров, и, чтобы ничто не мешало реализации этого замысла, авторы даже собираются понизить уровень сложности фирменных головоломок. Фанаты, может быть, это и не оценят, но росту тиражей такое решение точно не повредит. Что касается сюжета, то его отправной точкой станет концовка оригинальной игры. В пятой серии нам будет предоставлена возможность возродить империю D'ni, древнюю цивилизацию, тысячелетнее процветание которой оборвала некая великая катастрофа.

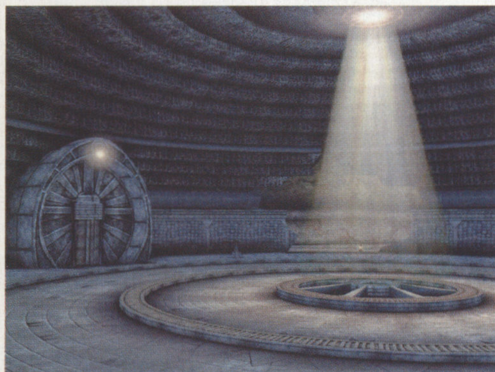
Но, пожалуй, самая интригующая на данный момент новость заключается в том, что Myst V: End of Ages станет последней частью сериала. Правда, по этому поводу имеется просто немыслимое количество слухов и спекуляций. Что и понятно. Ведь если игра пережила четыре

Интересно, а кому это здесь так рога-то пообломали

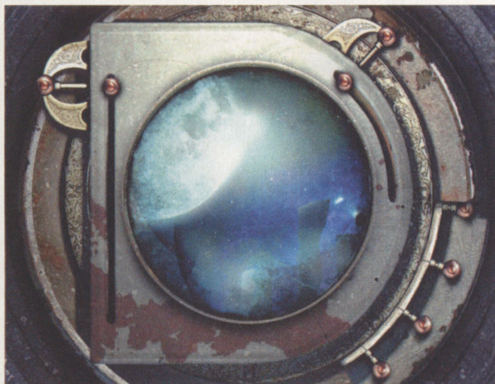
реинкарнации и при этом продолжает приносить прибыль, то, скорее всего, эта игра вечна. Помешать выходу очередного сиквела может только банкротство издателей, массовый суицид девелоперов да, пожалуй, конец цвета. Поэтому заявление боссов Ubisoft и Cyan Worlds, о том, что Myst V: End of Ages поставит в эпопее точку, вызывает некоторое удивление (особенно, если учесть, что последняя серия саги - Myst IV: Revelation была весьма благосклонно воспринята поклонниками жанра). Тогда почему? За что? Пока эти вопросы остаются без ответа.



Ходят слухи, что некий графический материал, посвященный данной эпохе, был запрятан в специальном Easter Egg в одной из макинтошевских версий Myst



Этот скрин называется Todelmer Scope. Мир Todelmer должен был быть доступен в Uru: Live



Если я достану этот меч, меня, наверное, сделают королем. Хотя нет, за такую махину – сразу богом

Александр ВАСНЕВ

SCRATCHES

Жанр Adventure **Издатель** Nucleosys **Разработчик** Nucleosys **Дата выхода** 2005 **Сайт** www.nucleosys.com

Почти как живой

Интересно, почему действие практически всех фильмов ужасов и схожих с ними по духу компьютерных игр происходит в маленьких городах да старых поместьях? Ведь редкий сверхъестественный паразит выберет местом дислокации крупный мегаполис. Возможно, это объясняется тем, что вылези, к примеру, в Москве какая-нибудь страхолюдина на свет божий, на нее просто никто не обратил бы внимания, а свое пребывание в каменных джунглях она бы несомненно закончила либо под колесами какого-нибудь лихача, либо в КПЗ ввиду отсутствия регистрации и прочих документов. Видимо поэтому и вынуждены паранормальные твари осваивать малозаселенную сельскую глубинку.

Вот и в новой страшилке Scratches от аргентинской компании Nucleosys нам предстоит посетить старый дом на окраине английского городка Ротбери (Rothbury). Место сие в лучших традициях жанра окутано завесой дурной славы. Началось все в 1963 году, когда хозяйка поместья – миссис Блэквуд (Blackwood) - была убита при загадочных обстоятельствах. В злодеянии обвинили мужа, но через несколько дней бедолага также умер. Более того, унаследовавший усадьбу доктор Милтон (Dr. Milton) после одиннадцати лет спокойного существования тоже бесследно исчезает. А еще через пять лет в поместье появляется главный герой игры... Тут-то, как уверяют нас авторы, и начнется настоящая веселуха, которая заставит геймера идти до победного конца с несгибаемым упорством, подстегиваемым захватывающим сюжетом и кучей тайн. Развязка, как обещают, будет стоить затраченных усилий.

На данный момент разработка Scratches приближается к финальному этапу, и на сайте проекта уже выложена пара teaser'ов, позволяющих приблизительно оценить достоинства игры, которая сильно напоминает первый Dark Fall с улучшенной графикой. Но если учесть, что как раз качество картинки и было по сути главным и единственным недостатком той классической адвентюры, то у нас есть шанс получить очень и очень неплохую игру.

Из поганых болот чьи-то тени встают...

Александр ВАСНЕВ

BONEZ ADVENTURES: TOMB OF FULAOS

Жанр Action/RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Bonez Team **Дата выхода** I квартал 2005 **Сайт** bonez-adventures.com

Помесь "Индианы Джонса" и "Мумии" – вот что такое Bonez Adventures, новая ролевушка с элементами экшна, создаваемая молодой, но уже амбициозной командой Bonez Team. Судите сами, вместо того, чтобы в поте лица корпеть над дебютным проектом, они, растекаясь мыслью по древу, начинают описывать детали просто наполеоновских планов. Дело в том, что Tomb of Fulaos - это лишь первая часть большой саги про мужчину в самом расцвете сил (но не Карлсона), археолога по профессии и безбашенного искателя приключений по призванию. Хотя, судя по имеющимся скринам, есть подозрение, что дебют компании может стать их лебединой песней. Уж больно потрепанным выглядит наш герой – мистер МакБонз (MacBonez).

Но задвинем пока графику в сторонку и поговорим лучше о геймплее. Особенностью Bonez Adventures является незамысловатая система скиллов и реалтаймовый бой, причем неважно, проводится он с применением холодного или огнестрельного оружия, или (внимание!) магии. Последнему искусству наш герой будет обучаться, расшифровывая древние манускрипты. Как перенесет классический Индиана Джонс такую инъекцию генов Гарри Поттера, и зачем это надо вообще, - понять пока трудно, но сие обстоятельство добавляет еще одну порцию пессимизма в и без того не слишком радостную картину. Сюжет тоже не способствует поднятию настроения. В нем все просто и банально. Египет, гробницы, мумии – вот три ключевых момента, определяющих суть грядущего действа, которое свалится на наши головы уже в самом ближайшем будущем. Тогда-то мы и узнаем, доживет ли археолог-иллюзионист до второй серии своих приключений.

Перед тем как убить мумию, не забудьте произнести вслух заклинание: "Умри, но сдохни!"

Александр ВАСНЕВ

BARROW HILL

Жанр Adventure **Издатель** Shadow Tor Studios **Разработчик** Shadow Tor Studios **Дата выхода** 2005 **Сайт** www.barrow-hill.co.uk

На столе - проспекты с призывом остановить археологическую экспедицию. Не хватает только требования "И закопайте все, как было!"

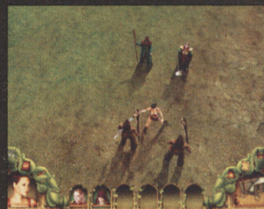
Все ближе друг к другу становятся пути-дороги виртуального и реального миров. Возможно, что очередной шаг в этом процессе консолидации будет сделан благодаря адвентюре Barrow Hill. По замыслу ее создателей, игра должна дать всем желающим возможность поучаствовать в реальных археологических раскопках, которые проводятся в данный момент на одном из курганов Корнуолла (на юго-западе Туманного Альбиона). Причем то, что предстанет нашему взору, будет не банальной головоломкой, посвященной поиску древнего мусора, а полновесным фотореалистичным приключением с мистическим душком. Последнему обстоятельству в немалой степени способствуют местные побасенки, да еще тот факт, что участники экспедиции постоянно сталкиваются с различного рода таинственными и пугающими событиями. То поздней ночью залетит в палатку приличный камень, то на обеденном столе с утра обнаруживаются птичьи трупики, то еще какая неприятность случится. Подозревают, что все это - дело рук неких неодруидов, а на самом деле кто знает...
Инициатором проекта является некто Конрад Морз - ведущий нескольких общеобразовательных передач на британском телевидении. Помогать же ему в реализации замысла будет сравнительно молодая компания Shadow Tor Studios, до сей поры специализировавшаяся на создании всевозможных обучающих программ. Насколько получится играбельной эта археологическая задумка, мы узнаем где-то в конце года, однако, все фанаты жанра, думается, уже сейчас должны внести Barrow Hill в список потенциально интересных разработок.

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

GODS: LANDS OF INFINITY

Жанр RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Cypron Studios **Дата выхода** Весна 2005 **Сайт** www.cypron-studios.com

Словацкая команда Cypron Studios обещает весной текущего года представить на суд публики свой очередной проект GODS: Lands of Infinity. Стоит отметить, что дебют студии, вышедшая в 2001 году стратегия State of War не вызвала в массах особых восторгов и не принесла создателям всемирной известности. Зато нынешняя игра, по всей видимости, вполне сможет потягаться с лидерами жанра.
Сюжетные перипетии авторы предпочитают держать в секрете, посвятив пространство официального сайта информации об игровых и технических фичах проекта.
Обещано: нелинейный сюжет и полная свобода действий и передвижений в рамках обширного фэнтезийного мира; торговля, квесты и масса неписей, которых можно привлечь в партию; влияние похождений героя на его репутацию (можно стать, как защитником угнетенных и чуть ли не мессией, так и грозой мирного населения); более сотни предметов вооружения и снаряжения, включая уникальные; оригинальная система магии и алхимии. В принципе, набор стандартный, но, как учит жизненный опыт, к успеху скорее приводит умелое применение привычных компонентов, чем революционные потуги.
Не менее привлекательно выглядит и список ожидающихся графических вкусностей, примеры которых можно наблюдать на скринах. Разработчики уже говорят о деформируемом пейзаже, максимально реалистичных воде, льде, небе и погодных явлениях, анимированных траве, деревьях, флагах и прочих деталях, использовании всех возможных технологий (вершинных и пиксельных шейдеров, bump mapping, cube mapping и прочих наворотов). Плюс к этому немало времени и сил угрохано на прорисовку и анимацию персонажей и создание "уникальной скелетной системы", позволившей добиться естественности движений и достоверной мимики. О традиционных партиклах, динамических тенях и упражнениях с источниками света и говорить не стоит, этим сегодня мало кого удивишь.
Такое вот чудо готовятся выпустить нынешней весной братья-славяне. Получится ли это, неизвестно, потому что размещенное на сайте объявление "Алло, мы ищем издателей" отнюдь не вселяет оптимизма. Зато картинки красивые и обещания завлекательные. А что еще нужно на стадии разработки?



Ща проверим, поддаетесь ли вы дрессуре?

Кшаду

КТО ХОДИТ В ДОЗОРЫ ПО НОЧАМ...

Вот, как стало лишь смеркаться,
Начал старший брат сбираться:
Вынул вилы и топор
И отправился в дозор.
П.П. Ершов. "Конек-Горбунок"

Жанр RPG / Turn-Based Tactics **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Nival Interactive **Дата выхода** III квартал 2005 **Сайт** www.nival.com/nightwatch_ru

Уж коли кино-"Ночному дозору" выпала судьба стать первым отечественным киноблокбастером, то почему бы его тезке не добиться тех же результатов, но на ниве российских компьютерных ролевых игр? Кошмарные флэшбэки, доставшиеся в наследство от знакомств с предыдущими претендентками, до сих пор отравляют мне радости жизни. Иногда - в весьма пикантных ситуациях. Врачи рекомендуют солнце, море [эффектных блондинок] и плюс тридцать в тени, но хочется чего-нибудь эдакого, родного сердцу и центральной нервной системе. Ролевого.

Платформа метро. Вид из Сумрака

Офис "Нивала" встретил нас рассуждениями о принципах создания персонажа (так и не въехал, для какой именно игры) и очень милой девушкой, с улыбкой словно солнечные зайчики от весенних луж. При соприкосновении со столь очаровательной действительностью суровый деловой настрой мгновенно испарился, осталось только любопытство, приправленное изрядным количеством положительных эмоций. Словом, первый раунд встречи прошел при подавляющем преимуществе хозяев.

Далее ситуация несколько выровнялась: действо перешло непосредственно на территорию разработчиков игры. В небольшую комнатушку набилось человек десять, большая часть которых столпилась вокруг монитора, на экране коего разворачивались прелюбопытнейшие события. Три часа ночи, знакомый круг метро "ВДНХ", на площади перед - ларьки, рекламные щиты, припаркованные автомобили, автобусная остановка. Четыре субъекта, внешне очень похожие на представителей вида Homo sapiens, по-видимому страдают бессонницей. Или просто любят гулять по ночам. Но ночью в Москве можно нагулять не только Луну, звезды и сотрудниц Службы морального разложения.

Так и не понял, откуда взялся этот здоровенный ротвейлер. Подбежал, собака, и цапнул одного из в область зада. Тот эдак капитально рухнул на землю и начал искать коньки, чтобы их откинуть. Тут и выяснилось, что человеками разумными субъекты только прикидывались. А на самом деле оказались какими-то Иными. Кусачее четвероногое сдуло силой неизвестного происхождения (позже выяснилось, что заклинание называется "Телекинез") на ближайший ларек. Прямым попаданием бронебойной скотины у торговой точки вынесло двери и разворотило интерьер.

Пострадавшего от укуса напоили кровью из специализированной емкости (ибо был вампиром, в наручниках и конвоировался сотрудниками "Ночного дозора" к месту оперативно-розыскных мероприятий) и после того, как он ожил, немедленно завербовали в добровольные народные ночные дружинники, резонно предположив, что выбор у того не велик.

Тем временем на игровой сцене развернулся форменный turn-based шабаш: обладатель телекинетических способностей швырялся файрболами (Боевой Маг, основная специализация - атакующие заклинания), второй "ночной дозоровец" извлек откуда-то лампу дневного света, включил ее и сек образовавшимся лучом по принципу "улица-переулок" (Чародей, специализируется преимущественно на зачаровывании предметов, работе с артефактами и заклинаниях состояния: сонные, выкачивание магической энергии, ее передача и т.п.), третий перекинулся в собаку и занимался физическим воздействием (Перевертыш - он и есть).

Вот вам шарик, поиграйтесь

Радуга? Дуга?

Ночной дозор

Этот торнадо еще толком не родился, но уже радует глаз

А я вас, вашу собаку и вашу машину!..

Затем бой перешел в Сумрак: картинка поблекла, все цвета поменялись на размытый серый, в помещениях пропали двери. Повысился расход магической энергии, по ее исчерпании начало убывать здоровье. В конце концов, человеческий разум восторжествовал над AI, и добро победило зло. Экран монитор очистили от следов побоища, и начался вечер вопросов и ответов.

Главное, чтобы...

Основных характеристик будет три: Сила, Ловкость и Интеллект. Первая является определяющей для Здоровья, вторая - для Очков Действия, третий влияет на Магическую Энергию. Помимо основной статистики, персонажи будут обладать дополнительной: стоимость пребывания в Сумраке и количество Очков Силы там же, сила магического и физического воздействия и стойкость к ним, а также вероятность критического попадания. На дополнительные характеристики, помимо основных, будет влиять и класс персонажа. Лучше всех в Сумраке будет чувствовать себя маг, хуже всех - перевертыш.

Основных персонажей будет три, и всех дадут сгенерить. Причем, присоединяться они будут по ходу развития сюжета, и третьего придется создавать чуть ли не в середине игры. Начальный уровень класса - седьмой, высший - первый, но до него доберемся вряд ли. Если очень постараемся, то разве что до второго: попросту не найдем достаточного количества "экспы". Между уровнями будут подуровни (предварительно, пять). Достижение подуровня дает "левел-ап" и очки на поднятие статистики.

Заклинаний обещают сотворить порядка семидесяти. Доступ к ним будет открываться по мере развития персонажей. Колдовать смогут все, но по-разному. Помимо различия магического ассортимента для разных классов, будут учитываться и их специализация. Например, доступ к некоторым заклинаниям маги получат раньше, чем чародеи. К некоторым - наоборот. А способности перевертышей к волшебству вообще весьма ограничены, однако их специальные "звериные" способности могут поспорить с самыми сильными заклинаниями. Мощность заклинаний будет зависеть от того, как часто ими пользуются. Соответственно, при достаточной практике персонаж более низкого уровня может бросаться куда более мощными "огненными шарами", чем его старшие коллеги, особенно если последние этим "боулингом" никогда прежде не шалили.

"Ночной дозор" относится к ярко выраженным представителям story-driven игр. Разработчики клятвенно заверили, что сюжет будет увлекательный, квесты - замечательные, а литературное и звуковое оформление доверено настоящим профессионалам. Хотя при попытках узнать какие-либо сюжетные подробности ответами были исключительно вежливые улыбки. Удалось только выяснить, что среди игровых персонажей и NPC могут встречаться знакомые по событиям из книг и фильма (Гесер, Тигренок, Алиса и Ольга[1]).

Графический движок Silent Storm, по предварительным впечатлениям, соответствует игре едва ли не идеально. Разумеется, его переделали, добавили визуальной магической экзотики, новые модели (в частности, этого требует наличие перевертышей). Разрушаемость интер- и экстерьеров - само собой.

Ожидать игру стоит где-нибудь в начале осени, и мне кажется, что она этого действительно стоит. Н

В Сумраке у действующих лиц проявляется аура. Светлая - у светлых, красная - у нет

1. *А вот Городецкого не будет.*

ДОЗА ДОЗОРА

Сколько нужно Темных Иных, чтобы ввернуть лампочку?
Загадка

Разработчики "Ночного Дозора" вышли из сумрака, чтобы рассказать читателям "Навигатора" о тяжелой доле Иного

В офисе "Нивала" нас ждал не только радушный прием, но и играбельная версия "Ночного Дозора". В версии был один-единственный уровень, три Светлых Иных и много Темных. Мы вдоволь покрушили окрестности станции ВДНХ, разнесли на доски несколько ларьков и убедились, что движок Silent Storm отлично подходит не только для тактики, но и для ролевой игры. После чего задержали на месте разработки Рубена Петросяна (дизайнера), Павла Епишина (ведущего дизайнера) и Максима Вахрушева (руководителя проекта) и вдоволь попили их девелоперской кровушки.

Упал Темный, только яблоки по полу покатились

***Навигатор игрового мира:* Год назад, когда мы делали интервью по Silent Storm, мы поняли, что до релиза про сюжет у вас толком ничего-то и не выпытать. Расскажите нам, с чего хоть игра начинается?**

Павел Епишин: С самого начала главный герой... Впрочем, у нас три главных героя... Значит самый первый главный герой в начале - обычный человек. Потенциальный иной, но еще не знает об этом. Потом проходит инициацию и попадает в Дозор. Потом оказывается, неспроста его так быстро инициировали и неспроста в Дозор взяли. Ну и часть истории заключается еще в том, что надо разобраться - в какую интригу его втянули мощные маги.

***Навигатор игрового мира:* Ага, с сюжетом дело немного прояснилось, а что с самим игровым процессом? Например, мы догадываемся, что лечить команду должен Чародей, но что-то не заметили у него богатого ассортимента медицинских заклинаний.**

Рубен Петросян: У нас очень оригинальная система, лечить партию можно, практически, только яблоками. Яблоки заряжает только чародей. То есть, можно сказать, что чародей лечит партию, но не сам, а посредством яблок. Но чтобы съесть яблоко - надо потратить очки хода, причем, не чародея, а того персонажа, которого лечат.

Павел Епишин: Мы заметили, что если в подобной игре есть хилерские заклинания, то тактика вырождается. Ходит танк, за ним ходит хилер. Это хорошо еще, если игрок эту тактику придумал и применил, а если он сам эту тактику специально ищет и не хочет использовать другие тактические приемы?..

Кроме того, вне боя жизни у персонажей быстро восстанавливаются. Даже если у персонажей ноль жизней, то они не умирают, а впадают в бессознательное состояние; когда мы бой выигрываем, они все встают. Нашей задачей было сделать так, чтобы игрок занимался в бою тактически интересными розыгрышами, а не думал, сколько ему потом придется отлечиваться. Будут такие бои, где одного-двух персонажей точно убьют.

***НИМ:* Обычно спасаешься "сейв-лоадом" в таких ситуациях.**

Павел Епишин: А вот зачем так делать? Слава Богу, если получится игра, в которой не нужно делать "сейв-лоад"! Мы даже специальный параметр ввели - частота "сейв-лоада".

***НИМ:* По какому принципу Иные получают экспу?**

Максим Вахрушев: Будут разные методы решения разных задач, и в зависимости от варианта решения задачи будет даваться разное количество экспы. Например, если босса или суперврага вы убили как-то очень быстро и эффективно, то можно получить дополнительное количество экспы.

***НИМ:* Тяжело, наверное, делать игру по самому раскрученному отечественному фильму. Были ли какие-либо ограничения, которые на вас накладывал фильм или книга?**

Павел Епишин

Рубен Петросян

Максим Вахрушев

Этот рекламный щит не просто для красоты стоит, на нем настоящая, всамделишная реклама будет. Та, которая продакт плейсмент

Максим Вахрушев: Мы приняли решение, что у нас для игры будет свой сценарий. Вы найдете в нем моменты визуально и сценарно связанные с фильмом и книгой, но не более. И возникли бы технические сложности, если бы мы решили использовать отрывки из фильма, поэтому видеофрагментов у нас не будет.

Рубен Петросян: Так как вселенная достаточно известна, у нас игра на 90% и больше завязана на магии. Мы бы были только рады устроить "Иные против пулеметов", но от большинства видов огнестрельного оружия пришлось отказаться. Потому что таковым было желание Сергея Лукьяненко, совершенно конкретное.

Максим Вахрушев: А как переживают фанаты Silent Storm'a... Они просят снайперскую винтовку.

***НИМ:* ...или хотя бы ма-аленький панцеркляйн. И как вы уже оцениваете продолжительность игры?**

Рубен Петросян: Тридцать часов геймплея для игрока, а у самих героев за это время проходит три-четыре дня.

***НИМ:* Вы ориентируетесь исключительно на российскую аудиторию? Все-таки "Ночной Дозор" - это в первую очередь проект для внутреннего использования.**

Павел Епишин: Интерес зарубежных игроков к игре - очень большой. Когда мы объявили игру, на английском форуме тоже началось обсуждение. Естественно, никто не знал, что такое "Ночной Дозор", все спрашивали, где можно найти электронный вариант книжки. Мы сказали, не беспокойтесь: это в современном городе про вампиров и вервольфов. Они сказали: О! Хорошо! Horror! Vampire: The Masquerade!

***НИМ:* Можно ли ждать каких-либо катастроф, от которых герои спасут Москву?**

Павел Епишин: Можно, самолет падать не будет, но других глобальных катастроф будет полно.

***НИМ:* Какие московские локации вы уже внесли в игру?**

Павел Епишин: Окрестности ВДНХ, МКАД сделаем, Садовое кольцо, есть еще у нас идея - сделать Ростокинский акведук.

***НИМ:* Орловский как-то говорил о "московском дворике"...**

Максим Вахрушев: Мы понаделали "ракушек", троллейбусов, сломанных качелей. Даже автобусная остановка - это та же самая остановка, которую вы каждый день видите. Москва будет не только списком достопримечательностей, но и набором таких вот мелочей.

***НИМ:* Спасибо за интервью. (Посматривая на диктофон) Все записали? А теперь не дайте им хлопнуть в ладоши!..**

Интервью подготовили:
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
и Рафаил ФАТКУЛИН

Александр ВАСНЕВ

RONJA

Жанр Adventure **Издатель** 1С, troll.ru **Разработчик** PAN Vision **Русское название** Рони, дочь разбойника **Рекомендуется** Pentium II 133 MHz, 32 Mb RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/roni

От 5 до 12. Нет, это не срок наказания за нарушение статьи УК. Это возраст целевой аудитории, которой адресована очередная локализация "детского" подразделения компании Snowball. Хотя если бы даже мы не были проинформированы о такой особенности "Рони, дочь разбойника", все тайное стало бы явным уже через пять минут после запуска игры. Если не раньше.

Главная героиня, чье имя и социальное происхождение можно узнать еще из названия, - девочка лет 6-7, которой необходимо расширить познания об окружающем ее мире за границами родового разбойничьего замка, исследовав прилегающий к поместью страшный лес. В одиночку, ибо статус как-никак обязывает с малолетства обходиться без нянь и гувернанток. И надо сказать, что во всем поведении Рони чувствуется будущая амазонка с большой дороги. К своим небольшим годам девочка пока лишь научилась чертыхаться через слово; попытки же найти общий язык с колюще-режущими предметами, как правило, заканчиваются плачевно. Но наша героиня вполне способна обходиться и без "взрослого" оружия, решая все конфликты при помощи менее опасных для собственного здоровья подручных средств (камней, например).

У вас могло сложиться впечатление, что Ronja – аркада. Нет, перед нами упрощенная адвентюра с элементами. Но упрощенная - это не значит плохая: сделанную по книге Астрид Линдгрен игру вполне можно назвать пособием для маленьких поклонников жанра. Пожалуй, единственным минусом проекта является графика. При всех натяжках и допущениях, она все же далека от современных стандартов. А ведь красивая картинка – это, наверное, главный козырь, когда речь заходит о детских играх, и поэтому вряд ли "Рони, дочь разбойника" выиграет битву за симпатии подрастающего поколения у сонма аркад по мотивам голливудских мультиков. А жаль...

РЕЙТИНГ 5.5

Запомни, Рони! Я запрещаю тебе разговаривать с незнакомыми дядями! Что? Нет, обворовывать можно!

– Ну, молодежь пошла! Никакого уважения к старшим! Грабят при свете дня!
– А мне папа разрешил...

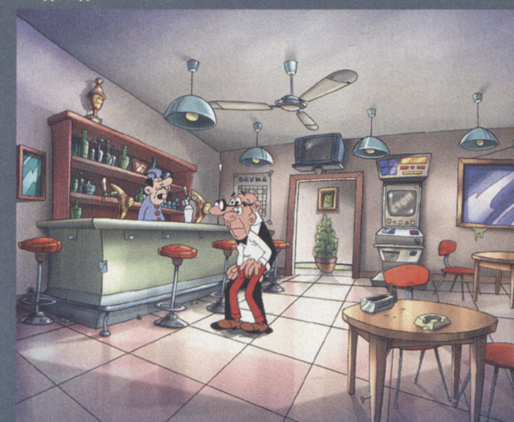
MORTADELO Y FILEMON: LA BANDA DE CORVINO

Жанр Adventure **Издатель** 1С, snowball.ru **Разработчик** Zeta Games **Русское название** Агенты 008: Банда Корвино **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/agent008

Мортадело и Филемон, главные герои игры "Агенты 008: Банда Корвино", личности на Западе довольно известные. Эта парочка, которую лучше всего, наверное, охарактеризовать как "тупого и еще тупее, поступивших на работу в секретную службу", уже успела засветиться в целой серии комиксов и даже в настоящем кинофильме. Богатое прошлое, детективное настоящее, привычка работать вдвоем, помноженная на адвентюрную специфику проекта, вполне позволяет определить "Агентов", как европейский ответ нашим братьям Пилотам.

Отличия, правда, все же есть. Во-первых, они касаются игрового юмора. Все-таки перед нами две разных модели мира, причем европейский вариант больше приближен к реальной жизни, поэтому здесь вы не встретите изумительных метафорических гипербол в изложении Шефа и Коллеги. Мортадело и Филемон более реальны, а потому и шутки у них под стать. Да и при выполнении заданий сыщики ориентированы больше не на совместное решение той или иной головоломки, а на единоличный поиск своего комплекта улик, который, будучи скомпонованным с соседским уловом, и даст общую картину происходящего. А пейзаж получается

Что брать будем? Пивка для рывка или водочки для догоночки?



Минируем стадион и точка. И если хоть кто-нибудь еще раз заикнется про похищение Эйфелевой башни, я заберу у вас диски с Evil Genius

Трехчасовая видеокассета "Фабрики звезд". Самое страшное орудие пытки, придуманное человеком...

тот еще: мафиозный босс Корвино заминировал футбольный стадион накануне важного матча и теперь, довольно потирая руки в своем тайном убежище, требует денег за сохранение жизни болельщикам. Он еще не знает, что за дело взялась пара агентов-недоумков. Пусть порадуется напоследок.

Если говорить об игре в целом, то перед нами вполне достойный проект. В меру интересный, в меру смешной. И если бы на дворе стояло безрыбное лето, то "Агенты 008: Банда Корвино" вполне можно было бы порекомендовать всем любителям незамороченных пазлами забавных адвентюр. Но, сейчас, когда каждый день радует нас очередным нажористым релизом, обратить внимание на игру можно лишь в том случае, если конфигурация вашего компьютера не соответствует даже минимальным системным требованиям новоявленных хитов.

РЕЙТИНГ 5.8

LIFESTREAM

Жанр Adventure **Издатель** Unimatrix Productions **Разработчик** Unimatrix Productions **Рекомендуется** Pentium III 450 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.unimatrixproductions.com

Странная и очень своеобразная ситуация сложилась в мире адвентюр. Здесь, как ни в каком другом жанре, начала цвести пышным цветом кустарщина. То тут, то там появляются проекты, за которыми стоят непризнанные, обуреваемые жаждой творчества одиночки. Некоторые из этих самобытных перлов получаются довольно неплохими (серия Dark Fall), какие-то - посредственными (Alida), а какие-то - откровенно провальными (Lifestream). Правда, несмотря ни на что, такое творчество должно по идее приветствоваться, если бы не одно "но". Все эти адвентюры выделяет, как правило, низкопробное (если не сказать ужасное) графическое оформление, стайки неотловленных багов и прочая, и прочая. Но вместо того, чтобы пожурить разработчиков за подобную халтуру, многие весьма уважаемые зарубежные игровые сайты, любят находить этому казусу оправдание: делал-то, мол, один человек. Чего же вы хотите? То, что трудности разработчиков – это в первую, вторую, одним словом, в любую очередь - проблемы самих разработчиков, и ни в коем разе не должны касаться потребителей конечной продукции, то есть нас с вами, об этом как-то забывается. Радует в этой ситуации только то, что в ряде случаев правильные выводы все-таки бывают сделаны (серия Dark Fall мало помалу, но прихорашивается).

Дышите глубже, вы взволнованы

"Так, ну и где же обещанные пазлы?" – спросил главный герой. "Здесь, здесь, здесь", – раздалось в ответ отовсюду

Примириться же с жалкой графической действительностью, пройти через тернии девелоперских недоделок (а в игре Lifestream, созданной Кристофером Бренделем (Christopher Brendel), и то, и другое присутствует в полном объеме) смогут, наверное, лишь самые ярые фанаты жанра, для которых неделя без порции новых пазлов – потраченное впустую время. Правда, думается, что и последние в случае Lifestream будут не особо впечатлены знакомством с сюжетом, начинающим свое шествие с поисков пропавшего отца главного героя и заканчивающегося одной из набивших оскомину всем поклонникам жанра мистических тайн (этакая ухудшенная смесь Dark Fall: The Journal и Forever Worlds). Вряд ли порадует их и катастрофическая надуманность игровых головоломок. По последнему показателю Lifestream вообще не знает себе равных (обычный пасторский дом, к примеру, в игре может содержать столько тайников и загадок, что по сравнению бледнеют подвалы любой секретной службы). Так что, если вы не ищете острых приключений на свою психику, и вам есть на что потратить деньги, то Lifestream – это однозначно не ваш выбор.

Прощальное письмо пастора сыну - отправная ниточка для нашего расследования. Додуматься до чего-нибудь более оригинального автор игры не смог

РЕЙТИНГ 3.3

Петька 5. Конец игры

ГРАНАТУ ПОЛОЖИ ОБРАТНО

Владимир ВЕСЕЛОВ

Клоун-самоубийца три дня
веселил работников морга.
Команда КВН "Парма"

Жанр Адвентюра **Издатель** Бука **Разработчик** Сатурн-плюс **Рекомендуется** Pentium III 500 MHz, 64 Mb RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.buka.ru

Я очень люблю русские квесты. Где-то, даже постоянно защищаю их от нападок всяких там эстетов. Поэтому и пятого "Петьку" воспринял было вполне благосклонно, но вдруг обнаружил, что "Бука" и "Сатурн-плюс" покусились на святое. Представьте себе, в руководстве к игре дается ее полное прохождение! Нет, ну это ни в какие ворота не лезет. Если этому дурному примеру последуют остальные издатели (а дурные примеры, как известно, заразительны), без куска хлеба останется целая армия народу, кормящаяся написанием гайдов, солюшенов и прочих тактических советов. Поскольку я всегда за народ (да и сам одним боком к этой армии причастен), нужно крепко дать по рукам бука-сатурновскому конгломерату. Чтоб другим неповадно было.
Начнем с первого эпизода. Там на шкафу стоит бюст Маркса, а Петька, по ходу дела, засвечивает ему в глаз пикой. Но Маркс, между прочим, помимо того, что основоположник, еще и еврей. Так к чему же призывают нас авторы игры? Как увидел на шкафу еврея, так сразу ему в глаз пикой. Антисемитизм чистейшей воды, сиречь разжигание национальной розни - весьма кусачая статья.
Идем дальше, в том же эпизоде имеется бюст Ленина с заклеенным ртом. Как известно, Ильич в настоящее время пребывает на Красной площади в виде мумии. А мумия это, прежде всего мертвое тело. Вот мы уже имеем надругательство над мертвым телом - тоже статья неприятная.
Зайдем с другой стороны: мумия Ильича на Красной площади не просто так лежит, на нее толпы народу смотреть ходят, как на памятник нашей истории. Надругательство над памятниками тоже кое-кому даром не пройдет. Так что три крепких статьи разработчики с издателями уже имеют.
Теперь еще попугаем их. Как известно "Ленин и теперь живее всех живых". Живой труп получается, зомби то есть. А с зомбями связываться, это, доложу я вам, чревато. Вот шепну Ильичу в мавзолее на ушко, что кое-кто его не уважает, да адресок подкину, каково это будет, если в некий офис зомби повадится приходить? А тронуть его не моги, потому как он памятник (см. выше).
Теперь пару фраз не для протокола. Сериал ПиВИЧ является родоначальником жанра "Русский квест". Однако этот родоначальник явно впал в старческий маразм. Его шутки смешны только ему самому, а длинные запутанные истории интересны разве что родным и близким. Если первые части помогали, как сказал классик, "смеясь, расставаться со своим прошлым", то последняя вызывает только зевоту. Остается надеяться, что это действительно "Конец игры".

Революционных матросов обижать - последнее дело

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	ИТОГО
Графика	5 x 0,20	5.0
Звук и музыка	5 x 0,10	
Реализм	5 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

За плоские шутки по поводу пива, кабака и т.д. пока не сажают. А зря

Restricted Area

Андрей ЩУР

КИБЕРДИАБЛО

Впоследствии я догадался, что они ему ампутировали часть большого пальца левой руки, где-то за первым суставом, и заменили его пустотелым протезом, в котором были спрятаны катушка и раструб из псевдоалмазов Оно-Сендай. И аккуратно намотали на катушку три метра мономолекулярного волокна.
Уильям Гибсон. "Джонни Мнемоник"

Жанр TPS **Издатель** Whiptail Interactive, Новый Диск **Разработчик** Master Creating **Рекомендуется** Pentium 4 1,8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Русское название** Запретная Зона **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.ra2083.de

Клик. Клик, клик. Рррыы. Готов клиент. Клик, клик, клик, бумс, бдзынь. +15 к здоровью. Хмм, потянет. Вот мы тебя вместо +12% к уклонению, щелк, порядок. Клик, клик, клик, шмяк, абзац тебе, мохнатый. Клик, клик, клик, бульк, клик, клик, клик, ну ты и толстый, зверюга, клик, клик, клик, бульк-ух-хорошо-пошла, клик, клик, клик, да-когда-ж-клик-ты-клик-сдохнешь-та-клик?!

Знакомый процесс, не правда ли? Отработанный годами, уже даже почти десятилетиями. Не процесс, мантра. Дао. Дзен. Здравствуй, Дьябла, здравствуй, Амитофо ты наше родимое. Уж сколько лет прошло, а найденный близзардовскими дизайнерами симбиоз агрессии и медитации все питает и питает своей нехитрой эйфорией отряды игроманов и игрофилов. Впрочем, не только их. Игроделы, сиречь разработчики, тоже ведь почти что люди, и ничто человеческое им, в том числе дьяблонутость, не чуждо. И был Sacred, и было это почти что хорошо. Но был он не у немецкой команды Master Creating. Поэтому призадумались они и решили: "Да будет так. Мы свою Дьяблу схолобуздрим. Киберпанковскую. Не похожую ни на какие другие".

И ведь, что характерно, схолобуздрили.

Говоря проще, Restricted Area, она же "Запретная Зона" в российской интерпретации от "Нового Диска", по всем своим первичным, вторичным и прочим видовым признакам является клоном "Диабло". С одним небольшим "но": дело происходит не в средневековье, не в очередном фэнтезийном мирке, а в отчетливо отдающем киберпанковщиной 2083 году. Все, на этом краткое описание игры можно считать законченным, ибо больше ничего нового Restricted Area не предлагает, а предлагает она огромный набор подсмотренных, слизанных, скопированных и просто внаглую содранных элементов, встречавшихся ранее в играх и кино.

Дабы обвинение в полной вторичности игры не выглядело голословным, приведу только один небольшой пример: в Restricted Area среди NPC-монстров есть толстые зеленокожие орки (близзардовские), стреляющие шариками плазмы (а-ля плазмоган Quake) из автоматов-пульсаторов (один в один скопированных из к/ф "Чужие"). Все, тему плагиаторства закрываю, остальное додумайте сами.

Саблезубые суслики будущего

Представление игры можно смело начинать с имеющихся в ней главгероев. Итак, на выбор игроку предоставляются четыре в меру упитанных персонажа в самом расцвете сил: Якудза, Хакерша, Псионик и Стрелок.

Первый в списке, японоподобный товарищ с катаной, это местный Варвар (если пользоваться терминологией из Diablo II). Хоть и не могуч телом, зато могуч духом и мечом. Бодр, шустр, быстр и контактен. В том смысле, что только он способен использовать в игре контактное оружие ближнего боя: катаны и специальные боевые перчатки. Другого колюще-режущего хлама в Restricted Area, правда, все равно завезено не было, но пусть вас это не огорчает: во-первых, имеется большое количество оружия стреляющего, а во-вторых, чтобы толково использовать имеющийся дрын или ствол, нужно "раскачивать" его с младых уровней, "работать по профилю", так сказать. Завершает сходство Якудзы и Варвара наличие спецударов, на которые тратится мана (по местному "дзен"), – кругового, рубящего все на 360 градусов вокруг персонажной оси и догоняющего, в прыжке, с помощью которого можно добивать улепетывающих монстров-подранков.

За Якудзой идет Хакерша – самый маловменяемый и плохой с точки зрения баланса персонаж, постоянно путешествующий в компании летающе-стреляющего дроида-охранника. Все бы хорошо, да дроид этот имеет скверную привычку работать от маны персонажа, которая восстанавливается очень медленно. Включать робота приходится на короткие промежутки времени, поэтому большинство боевок состоит из постоянных отбеганий за угол и постоянных подзарядок робота. А поскольку при получении новых уровней на апгрейд летающей болванки тратится львиная доля очков развития, сам персонаж остается хиленьким и, чем дальше по сюжету, тем менее живучим.

При взгляде на Псионика тут же вспоминается диабловский Некромант. Ну, не в смысле внешнего ви-

Якудзу обступили орки с плазмаганами. А вот ни шиша не попадете, у меня уклонение больше 300!

⬆ **Я ехало домой, натырило зерна-а-а-а!..**

⬆ **Растительности нет, воды нет, населена роботами...**

⬆ **В очередь, гады, в очередь!**

да (Псионик – блондинка в кожаной мини-юбке, на живое умертвие не похожа ни разу), а в смысле способностей: одной из ключевых особенностей местной "сорки" является возможность брать под контроль NPC-монстров и спокойно стоять в стороне, покуда они месят друг другу грызло. Особо наглых при этом Псионик в состоянии усмирять скорострельными пси-ракетами (сильно напоминающими Ice Bolt). Но и здесь все не слава богу. Главная беда Псионика – она плохо воспринимает любые вживленные в тело имплантаты. Они тут же ухудшают ее пси-способности.
А без имплантатов Псионик очень скоро делается беззащитным существом, которое помирает с двух-трех ударов мощных монстров.
И сама игра концентрируется не на избиении монстров, а на том, чтобы не дать им добраться до тушки главперса, иначе рестарт миссии будет обеспечен.

Запах напалма по утрам

Все вышеперечисленные классы, конечно, в чем-то самобытны и интересны, но играть за них вы станете, только если еще не попробовали пройти игру за Стрелка. Этот симпатяга-парень в черном плаще, точь-в-точь JC Denton из Deus Ex, замыкает четверку главных героев Restricted Area, но по эффективности применения занимает первое место, причем с гигантским отрывом. По диабловской классификации Стрелок – это Амазонка-Лучница. Конечно, если вы в состоянии представить себе Лучницу в виде мужика под сто килограммов весом, бегающего с огнеметом наперевес. О, эта волшебная штука – огнемет. Она избавляет от страданий и частых перезагрузок, приносит в душу успокоение и уверенность в завтрашнем дне. Вы можете долго и нудно шинковать врагов в капусту катаной Якудзы, бегать за угол Хакершой или прятаться за стенкой Псиоником, но как только вы выйдите на тропу войны Стрелком, в руках которого будет огнемет, – все, игра будет покорена.
Если основное боевое воздействие у остальных героев к уровню, скажем, десятому исчисляется в 100-200 единиц повреждения, то у огнемета к тому времени оно составляет около 400 в секунду. Плюс нет необходимости прицеливаться – оружие работает по площадям, противник просто не в состоянии увернуться. Плюс возможность поджечь врагов, т.е. достаточно снести 2/3 его жизни и он вспыхнет, как свечка, нетвердой походкой отползет куда-нибудь в уголок, где и сдохнет. Плюс возможность стрелять сквозь стены – игровой баг, ставший фичей.

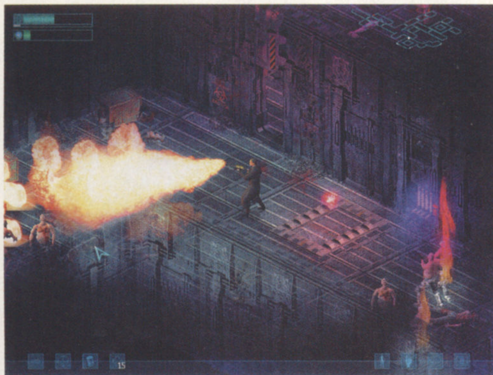
Нехитрые радости клонирования

Так как все же выглядит начинка игры? Как в нее играется? Мнээ... ну... как бы это так описать поприличнее... В общем, представьте себе "Диаблу". Не вторую, первую. Представили? Теперь замените в ней деревеньку на один из кварталов загаженного мегаполиса, а подземелье – на разные бункеры и лаборатории. Монстров менять необязательно – они и так очень похожи. В результате получаем Restricted Area в лучшем виде: в Городе сбываем награбленное оружие и имплантаты, общаемся с местным населением, затариваемся особо приглянувшимся новьем, появившимся у торговцев, берем миссию и отправляемся на ракетоплане к месту действия. Миссии бывают двух типов: сюжетные и случайно генерящиеся. Первые обязательны для прохождения, вторые – нет, зато дают возможность подкачать перса и поднабрать трофеев. Место действия любой миссии – подземелье глубиной в 3-5 уровней (поверхность вокруг входа и несколько этажей вниз). Архитектура уровней, как уже говорилось, генерится случайно, используя все ту же диабловскую схему: берутся стандартные комнаты различных типов (размеров и очертаний) и из них, как из деталей конструктора, выкладывается небольшой лабиринт.
В комнатах случайно генерится количество и тип монстров, плюс интерактивные объекты: взрывающиеся бочки, ящики, мешающие продвижению, и сундуки с различным лутом.

Алгебра-Кадалгебра

Механика чисел – одно из слабых мест Restricted Area. Дисгармония тут царит полнейшая. Например, за каждый новый уровень игрок получает 3 очка на повышение любого из шести основных атрибутов персонажа. Но уже после пятнадцатого уровня в магазине можно найти имплантаты, добавляющие где-ни-

Restricted Area



Это даже не "коктейль Молотова", это "гейзер Сталина" какой-то

Я же говорю – бэкграунды в игре красивые. Совершенно неинтерактивные, но красивые

будь по 15 единиц сразу к двум атрибутам. Получается, что один имплантат дает в общей сложности 30 единиц прибавки супротив 3 от получения уровня, т.е. заменяет десять уровней развития. Бредятина, согласитесь. Кроме того, имплантат может улучшать характеристики героя еще и в процентном соотношении: к примеру, +23% к Ловкости или +34% к Реакции. Причем подавляющее большинство имплантатов несет в себе плюсы сразу к трем-четырем различным характеристикам персонажа, и, когда во всех девяти слотах под имплантаты установлены такие вот супер-апгрейды, эффект которых накладывается друг на друга, вычислить примерный конечный результат показателей в уме просто невозможно. Поэтому установка улучшений скатывается к тупому перебору: наберешь полный рюкзак апгрейдов, открываешь окно инвентаря и давай руки-ноги да сердце с легкими заменять, в надежде получить более высокие показатели атрибутов.

С умениями персонажей дело обстоит не намного лучше. Каждый из главгероев обладает двойным древом умений: одно древо является одинаковым у всех (в нем содержатся стандартные способности вроде владения шотганом или увеличения скорости передвижения), второе древо содержит набор специализированных навыков, уникальных для каждого из персонажей (спецудары Якудзы или новые заклинания Псионика). Проблема в том, что "древом умений" эти чахлые кустики назвать ну никак нельзя: представьте себе пирамидку с основанием в пять умений, над ним ряд из четырех, над ним из трех и т.д. То бишь всего 15 умений общих (одна пирамидка) и 15 умений специальных (вторая). Половина из доступных умений не понадобится в принципе, до трети развитие не дойдет, так как, чтобы развивать вышестоящее умение, нужно как минимум по одному разу улучшить два нижестоящих, а тратить на них лишние очки развития часто нет смысла.

Короче говоря, вся эта чехарда с умениями на самом деле удручающе малоэффективный бестолковый довесок, так как все равно 80% улучшений характеристик достигается за счет имплантатов.

"Количество" еще не значит "качество"

От Restricted Area остается ощущение незавершенности, недоделанности. Понимаешь, что изначальный размах у разработчиков был ого-го, но грамотно проработать каждую составляющую игры не получилось. Например, графика: отличная прорисовка бэкграундов, зато типов монстров немного, и у них совсем нет уровневой дифференциации (мутант 1 уровня отличается от мутанта 20 уровня только циферкой в названии). Сэкономили и на анимации главных героев: любой тип автомата в руках персонажа будет выглядеть как смутно узнаваемый M-16 и т.п.

Сюжет тоже выглядит куцым: чтобы пройти игру, понадобилось набрать где-то 26 уровней (два из которых получились походя в последней миссии), и это при том, что верхний лимит, обещанный разработчиками, – 100. Из-за большого количества главгероев их особенности и специализация оказались плохо проработанными. Сделать бы поменьше

персонажей, переработать немного игровой баланс, удлинить сюжетную часть – глядишь, совсем по-другому игра смотреться бы начала. Но, как известно, со стороны всегда виднее, что и как надо делать, особенно постфактум. Поэтому воздержусь от дальнейших замечаний и просто подведу итог. Restricted Area по всем показателям выглядит хуже, нежели вышедшая еще четыре года назад Diablo II. Но попытки приблизиться к бесспорному лидеру жанра налицо: рубеж в виде первой Diablo преодолен полностью, чем на данный момент могут похвастаться не многие диаблоклоны. Плюс на руку Restricted Area играет удачно выбранная постапокалиптическая тематика "мрачного будущего". Так что не все так плохо, как могло показаться. Restricted Area не является новым хитом жанра, но это вовсе не значит, что играть в нее невозможно. Играть в нее можно, но вот насколько нужно, определяется вашим отношением к киберпанку. Ибо это единственное, что Restricted Area может предложить своего, – все остальное уже давным-давно есть в Diablo.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО
Графика	7	x 0,20	7.0
Звук и музыка	7	x 0,10	
Реализм	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Серия Ultima

ДЫХАНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Гнэл УНАНЯН aka White_Wolf

Искусство долговечно, а жизнь коротка.
Латинская пословица

Жанр RPG **Издатель** Origin Systems **Разработчик** Origin Systems

В стародавние времена, когда мышки были большие, оперативка маленькой, а жестких дисков не было вовсе, на компьютере Apple II появилась первая игра серии Ultima. В том же 1981 году стартовала Wizardry. Шестью годами позже на базе Commodore 64 дебютировала Might&Magic. На этих трех китах в течение последующих двадцати лет держался жанр cRPG. Творчество Origin Systems, Sirtech и New World Computing двигало ролевые игры, устанавливая промышленные стандарты и открывая новые горизонты. Сегодня все три сериала пришли в упадок, компании-разработчики разорены, а громкие тайтлы пылятся в запасниках состоятельных издателей. Но слава легендарных игр не меркнет, количество поклонников не уменьшается, а влияние на жанр не иссякло и по сей день.

Вот на этом чудо-агрегате и зародилась будущая легенда

Несмотря на то, что все три вселенные развивались практически синхронно и даже игр в рамках каждой было выпущено примерно одинаковое количество, наибольшую популярность приобрели именно "Ультимы". Трудно сказать, в чем тут дело. Возможно, это заслуга Ричарда Гэрриота, который, в отличие от других создателей игр, не держался в тени, а активно работал над созданием сплоченного сообщества фанатов, рекламируя себя в роли Лорда Бритиша. А может быть, переломным моментом стал запуск в 1997 году проекта Ultima Online и фактическое создание нового жанра MMORPG. Так или иначе, но мало какая вселенная может похвастаться столь активной и организованной аудиторией, какая имеется у мира Ultima.

Нынешний держатель бренда - Electronic Arts - полностью свернул работы над некогда суперпопулярной серией. Последний проект - Ultima X - был закрыт в прошлом году, и с тех пор боссы EA ни разу не упомянули об одной из самых ценных жемчужин в короне своей империи.

Однако народ не безмолвствует. Самодеятельные художники и программисты сбиваются в группы и самостоятельно пытаются поддержать на плаву любимую игру. В настоящее время практически все части находятся в работе по переносу старой графики и геймплея на новые движки, позволяющие запускать классические "Ультимы" под современными ОС. Дела у них, скажем прямо, движутся ни шатко ни валко: на сегодняшний день только половина из них может похвастаться работоспособной демкой, которую не стыдно дать скачать широким массам. Впрочем, эти работы направлены больше внутрь комьюнити, поскольку устаревшая графика и зубодробительный геймплей вряд ли придутся по вкусу нынешнему поколению игроков. Более перспективными мне кажутся два других проекта, посвященные созданию римейков классической серии.

Первым в списке идет Ultima V: Lazarus (www.u5lazarus.com). Основой послужили движок от Dungeon Siege и Ultima V: Warriors of Destiny 1988 года выпуска. Команда проекта "Лазарус" настроена исключительно серьезно, альфа-демка выпущена на трех языках и вполне работоспособна, новости на сайте обновляются регулярно, да и сам сайт оставляет впечатление профессионального продукта. Есть, правда, некоторые сомнения относительно того, насколько полно удастся воспроизвести геймплей самой что ни на есть old-school RPG на движке типичного hack'n'slash, но будем надеяться на лучшее.

Второй проект называется The Titans of Ether. Планируется переписать на движке от Morrowind историю последней на сегодня, девятой части классической серии. Игра будет называться Ultima IX: Redemption и получит новый сюжет. Судя по скриншотам, проект пока находится в достаточно ранней стадии: в наличии имеются только карты нескольких локаций. Однако затея живет, сайт регулярно обновляется и есть все основания полагать, что работа будет закончена.

...а вот так будет в 2005

Вот так было в 1988 году...

CONNECT

Андрей ИВАНОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН
Дмитрий КОЛГАНОВ
Дмитрий ПРОСЬКО
Bros.

City of Heroes. Супер белый и супер черный

Голубые глазки, маленький ротик, Азия-с...

Какого мужика загубили! И все неймется...

Дополнение пришло

Компания NCsoft выпустила очередное, третье по счету, бесплатное дополнение к MMORPG City of Heroes, получившее название A Council of War. В результате в игре появилась новая зона, а точнее - остров под названием Striga Isle. Доступ к нему можно получить при помощи контрабандистов, обитающих в локациях Talos Island и Independence Port, и кроме того необходимо иметь Security Level не меньше двадцатого. Остров позиционируется как пристанище и штаб-квартира нового вида врагов - неких Council. Также была добавлена парочка квестов. Один из них основывается на событиях, происходящих в Independence Port, где обнаружены призраки. Квест рассчитан на персонажей 22-29 уровня. Для супергероев с пятого по десятый уровень заготовлен второй квест, получивший название The Clockwork King. Высокоуровневым игрокам, достигшим 50 левела, откроются первые Epic Archetypes. Пока это всего две расы: светлые Kheldians и темные Nictus. Поиграть можно будет лишь одним из их представителей на выбор: либо Peacebringer, либо Warshade. Эти персонажи, в отличие от стандартных рас, обладают всего одним первичным и одним вторичным набором Сил, но зато это будут куда более богатые возможностями наборы. Ко всему прочему, теперь все достигшие 41 уровня получат возможность выбрать дополнительный набор Ancillary Power Pools. - **Д.К.**

Задержка, следующий!

Компания Namco объявила о переносе даты релиза проекта Tales of Eternia Online с весны 2005 года в неопределенность. Также откладывается и обещанный бета-тест. "Для улучшения качества игры мы решили отложить бета-тестинг Tales of Eternia Online, который изначально предполагалось начать в январе этого года", - сообщается на официальном сайте проекта. - "Все зарегистрированные пользователи, которые должны были участвовать в тестинге, будут позднее оповещены по почтовой рассылке". Кстати, события этой MMORPG будут разворачиваться в мире, созданном для PlayStation еще в 2000 году. - **Д.К.**

Не все так просто

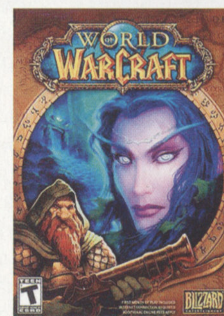
Sony Online Entertainment объявила о скором выходе бесплатного дополнения к MMORPG EverQuest 2, получившего название adventures pack. Подписчики игры получат новые территории для исследований, вещи, монстров, квесты и т.п. Некоторые квесты приподнимут завесу тайны над расой темных эльфов, поведав о том, что именно произошло за пятьсот лет, разделяющие события первой и второй частей игры. Но, как говориться, бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Вот и Sony не собирается делать всю добавку бесплатной. На халяву можно будет получить лишь первую часть истории, а за продолжение придется заплатить "небольшую сумму". Если все пройдет гладко, то в скором времени игроки получат еще несколько таких "бесплатных эдвенчерпэков", о стоимости которых будет объявлено дополнительно. - **Д.К.**

А на ужин у нас сегодня будет жаренная э-э-э... курица!

Онлайн манит Codemasters с прежней силой

В прошлом году мы со слезами на глазах проводили в последний путь глобальный ролевой проект Dragon Empires. Впрочем, никогда не унывающий менеджер по связям с общественностью Сэм Рассел сообщил, что руководство британского издательства Codemasters дало добро на запуск новой онлайновой PRG. Причем для работы над ней в самое ближайшее время будет набрана абсолютно новая команда девелоперов. - **В.Ч.**

World of Warcraft ставит новые рекорды



Виновница торжества

Компания Blizzard Entertainment с гордостью заявила о том, что продано уже 600 тыс. коробок MMORPG World of Warcraft. Причем в течение первых суток с момента поступления WoW на полки магазинов было реализовано 240 тыс. коробок. Также компания сообщила о том, что количество игроков, посетивших сервера игры за один только уик-энд 8 и 9 января, составило 200 тыс. человек. Тем самым был установлен новый рекорд в мире онлайновых игр.

По заявлению разработчиков, в скором времени в печать будет отправлен дополнительный тираж их проекта. Не забыли и об удобстве игроков. Так, в ближайшем будущем можно ожидать запуск новых серверов, которые на данный момент проходят тестирование. - **Д.К.**

EverQuest не забыта

Sony Online Entertainment сообщила о скором выпуске адд-она для EverQuest. Дополнение получило название Dragons of Norrath и появится в продаже в феврале этого года по цене $29,99. В новом довеске - территории, существа, предметы и интерактивная карта мира. Некоторые изменения претерпят интерфейс и графический движок игры. Объявление об адд-оне не может не радовать поклонников EQ, так как стало понятно, что несмотря на выход второй

Приходите гости в гости, а уж я вас угощу!

части серии, оригинал не остался без внимания со стороны разработчиков. Впрочем, сложно сказать, как долго SOE собирается поддерживать сервера EverQuest. - ***Д.К.***

Хип-хоп маньяки всю ночь на острие атаки

Автор сценария главной приставочной саги про афро-американских братьев Grand Theft Auto: San Andreas (по последним данным к нам на PC она пожалует 10 июля 2005 года) DJ Pooh (в миру Марк Джордан) распрощался с Rockstar Games. Теперь вместе с конторой 404 Gaming он работает над написанием сюжета к некой глобальной онлайновой RPG про любителей хип-хопа. Напомним, что DJ Pooh прославился не только на ниве электронных развлечений. Несколько лет назад со своим сценарием к фильму "Пятница" он засветился в киноиндустрии. - ***В.Ч.***

На халяву и Anarchy Online - не уксус

Компания Funcom подвела и опубликовала итоги акции по предоставлению бесплатного доступа к серверам своей MMORPG Anarchy Online. Напомним, что в декабре прошлого года было объявлено, что любой зарегистрировавшийся до 15 января на сайте Funcom получит ключ к игре, а также возможность бесплатно пребывать в виртуальном мире в течение всего 2005 года. Правда, использовать разрешили только стандартную версию, а после установки адд-онов за игру приходилось платить, однако, картины это не испортило: акция принесла свои плоды. По заявлению девелоперов, количество зарегистрировавшихся за последний месяц превысило количество реализованных коробок с Anarchy Online за первые месяцы продажи этой киберпанковской MMORPG. Так что с основной задачей "привлечь внимание геймеров к своему проекту" Funcom справилась "на отлично". "Задумка с бесплатным доступом оказалась на удивление удачной", - комментирует Оле Шрейнер (Ole Schreiner), руководитель проекта Anarchy Online. - "Несмотря на то, что серверы и служба по работе с клиентами были сильно перегружены, приятно видеть, что наши технологии продолжают работать стабильно". На радостях разработчики решили продлить акцию на весь 2005 и даже часть 2006 года.

Вы уже установили клиент AO с нашего DVD? - ***Д.К.***

SWG будет включена в Station Access

Компания Sony Online Entertainment приняла решение сделать с первого февраля Star Wars Galaxies доступной для подписчиков услуги Station Access. Теперь любой желающий может получить доступ ко всем MMORPG от Sony Online Entertainment всего за $21,99 в месяц. Помимо SWG, за эту сумму можно будет поиграть в EverQuest, EverQuest II, PlanetSide, EverQuest: Online Adventures для PlayStation 2, Cosmic Rift, Infantry и Tanarus. - ***А.И.***

А сейчас, мои черные братья, мы забацаем реальную онлайновую ролевуху!

Anarchy Online. Веселись, народ, халяву продлили!

World of Warcraft. Этот "браза" свой свет, похоже, уже узрел

Wish. Потух вулкан, угасла лава...

Родная речь в World of Warcraft уже в феврале

Вот самая демократическая MMORPG на свете потихоньку и добралась до национальных меньшинств, обитающих на одной шестой части света. Посредником между туземцами и заокеанской Blizzard выступила видная контора "Софт Клаб". Именно в ее бизнес-планах засветился релиз русскоязычной версии игры. Впрочем, если вы рассчитываете на полный перевод всего и вся, включая орочий сленг и калимдорские наречия, то спешим вернуть с небес на землю. Все бонусы версии от "Софт Клаб" - мануал с кириллицей, официальное российское комьюнити и отсутствие проблем с оплатой. Сколько придется жертвовать за доступ к телу игры и много ли удастся распространить копий продукта - на текущий момент - тайны, окутанные мраком.

Вся соль World of Warcraft зарыта в его общедоступности самым широким - от белых грудных младенцев до негров преклонных годов - слоям общества. Подчас даже более широким, чем геймерское братство. Эта беспрецедентная демократичность вкупе с легендарным брендом и заочным обожанием игры даже теми, кто ее в глаза не видел, позитивно сказывается на продажах и плотности населения виртуального мира. Даже серверы игры к такому маршу леммингов оказались не готовы. Многие из них пали смертью храбрых, попутно усеяв волшебный мир количеством лагов, несовместимым с жизнью. Впрочем, техническая ситуация понемногу выправляется. Но на горизонте (по мнению видных экспертов) возникли куда более сложные, социальные проблемы.

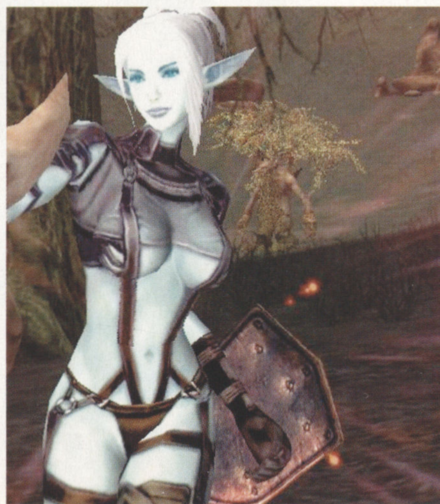
Blizzard продумали все, кроме защиты хардкорных игроков от казуалов, рванувших через Портал Тьмы в земли Азерота. Видите ли, ролевикам со стажем очень трудно смаковать подробности войны Орды и Альянса с белыми грудными младенцами и неграми преклонных годов! - ***Bros.***

P.S. Не успели мы написать свою проникновенную Песнь о локализации, как из World of Warcraft почтовый голубь принес крайне занятную (и в чем-то символичную) весть. Оказывается, некий Билли Хьюстон, американский баптист, уверовал, что большинство подписчиков MMORPG - очень одинокие, обиженные жизнью, закомплексованные дети. Столь хрупкий органический материал, по мнению Билли, идеально воспримет учение о Боге и Любви, лишь бы Узреть Свет и Стать Ближе. Вооружившись своей идеей, товарищ Хьюстон начал проповедовать в прямом эфире, на общих чат-каналах игровых серверов. Куда крутится этот шар?

Я мстю и мстя моя страшна!

Издание Mainichi Daily News сообщила об одном забавном случае, произошедшем накануне рождественских праздников. Один из японских пользователей игры Lineage 2 подал в суд на свою бывшую подружку, за то, что та воспользовалась его паролем к эккаунту и удалила все данные о раскачанном с большим трудом высокоуровневом персонаже. На вопрос полиции, из каких побуждений она это совершила, девушка ответила вполне по-женски: "Я сделала это для того, чтобы отомстить ему за разрыв между нами". Кстати, познакомились эти двое на просторах виртуальных миров, так что мстительница отлично понимала, какую непоправимую рану нанесет удаление персонажа его владельцу. Однако, по решению суда деньги в качестве моральной компенсации пострадавшему игроку ей выплачивать не придется. - ***Д.К.***

Почто чародея обидела?!



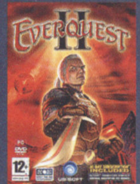
И ты, Wish!

*С глубочайшим прискорбием сообщаем о закрытии претенциозного онлайнового проекта компании Mutable Realms - MMORPG Wish. О причине закрытия, как водится, не сообщается, но, скорее всего, дело опять в деньгах.

Разработчики Wish запустили бета-тестирование игры намного раньше, чем это обычно делается - за полгода до релиза. Очевидно, это была лебединая песня, призванная попытаться убедить сомневающихся в успехе инвесторов продолжать финансирование. Но, судя по всему, попытка не удалась, хотя в открытом бета-тестировании приняли участие более шестидесяти тысяч человек. Мы тоже там были, и, положа руку на сердце, можем сообщить, что игра на этой стадии явно не дотягивала до заявленной планки. И уж конечно, она не была бы закончена к концу весны. Что ж, приспустим онлайновые флаги в честь неудавшегося шедевра и будем ожидать другого, благо, есть из чего выбирать. - ***Д.П.***

РАЗМЫШЛЕНИЯ У ПОБИТОГО СКЕЛЕТА

BIB The Tall



Не пытайтесь жить вечно, у вас ничего не выйдет.
Бернард Шоу

Жанр MMORPG **Издатель** Sony Online Entertainment **Разработчик** Sony Online Entertainment
Рекомендуется Pentium 4 2.4, GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb), выделенка **Количество дисков** 2 DVD **Сайт** everquest2.station.sony.com

EverQuest 2 плавно перешел из стадии беты в релиз. В финальной версии заработали многие фишки, которые в бете не были толком доведены до кондиции. Например, так называемые героические возможности (Heroic Opportunities). В то же время в игре все еще полно второстепенных багов и даже эксплойтов, которые зачищаются в ходе регулярно выходящих патчей. Игрушка ежедневно уходит в даун на полчаса-час для внесения изменений. Чувствуется, что она все чуть сыровата, что пары-тройки дополнительных месяцев нормального бетатестинга ей все же не хватило.
Я играю в нее в надежде, что наконец почувствую нечто, что заставит меня с нетерпением ждать каждого очередного момента, когда я смогу в нее вернуться. Пока это "нечто" ускользает.

На весах в плюсах

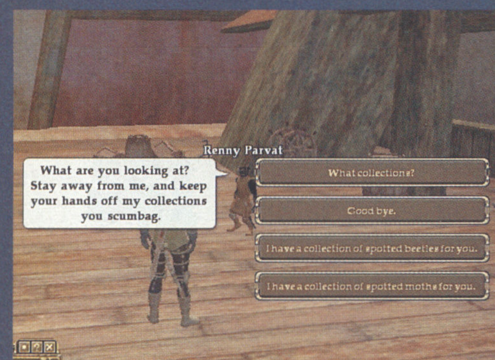
Игрушка красива. Что есть, то есть. Прорисовка персов, монстров, локаций, природы и магических эффектов - все на высшем уровне. Все очень нелениво, с выдумкой и изящным исполнением. Пять баллов по любой шкале. Не перестаешь поражаться фишкам, которые выдают NPC. Характеры некоторых прописаны настолько ярко, что просто диву даешься. Зачастую впечатление усиливается за счет потрясающей озвучки и качества диалогов. Интриги и трагедии проходят у вас на глазах, позволяя сопереживать. Анимация - отдельная песня. Полуминутный танец ратонги Krysa можно смотреть бесконечно. Орки в подземелье Wailing Caves, которые стали для Сотника серыми, съеживаются при его приближении - боятся. Два соседних стражника в городе будут иметь уникальные рожи и разговаривать разными голосами. Скелеты-каратисты после выполненного удара с пируэтом с пируэтом же возвращаются в исходную стойку для нанесения очередного. Если перс дерется с группой оппонентов, то он реагирует так или иначе на все действия всех противников: приседает, уворачивается, парирует, подставляет щит и т.п. Интерфейс революционным назвать трудно, но он вполне справляется с поставленными задачами. Управление персонажем удобно, есть пара фишек, позволяющих оптимизировать геймплей. Например, для того чтобы атаковать дружно одного и того же монстра, совсем не обязательно выцеливать последнего курсором. Просто перед дракой предварительно оговаривается, кто именно в группе будет главным танком (main tank, MT). Остальные выбирают его в качестве цели, и теперь все наносимые ими удары будут нацелены на того монстра, которого лупит главный танк. Очень удобная система, учитывая, что в пылу драки быстро выцелить что-либо конкретное зачастую просто невозможно.

В то же время можно "лечить" монстра. При этом будет повышаться здоровье у того персонажа, которого этот монстр атакует.
Одно из достоинств интерфейса - его потрясающая настраиваемость. Столько опций подгонки всех аспектов общения с игрой я еще не встречал. Пример? Можно задать клавишу для одновременного открытия/закрытия всех мешков инвентаря.
В игре применяется множество оригинальных решений для разруливания "узких" ситуаций, которые встречаются во всех MMORPG. Примером может служить система, связанная с ведением боя и воровством экспы. Экспу воровали всегда. Воруют в Ultima Online, воруют в Dark Age of Camelot, воруют... В EQ2 это невозможно.
Сразу после атаки монстра или группы мобов появляется связь между участниками процесса. Теперь доступ извне в этот микромирок закрыт, третья сторона не в силах ни помешать, ни помочь. Если все заканчивается хорошо, мобы гибнут, а их оппоненты получают экспу. Если мобы оказались сильнее - можно не дожидаться гибели и броситься наутек. При этом есть специальная команда, разрывающая ту самую связь, о которой было сказано чуть выше. С мо-

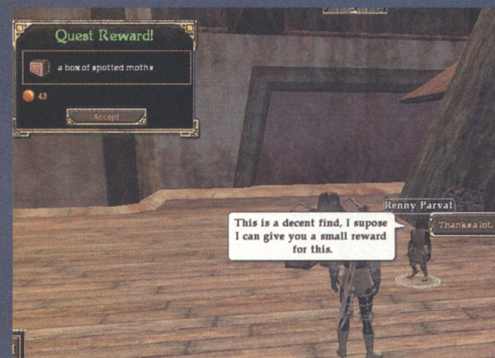
Zatara - один из лучших предводителей группы, которых я когда-либо встречал. У нее все заранее расписано по макросам. А какая женщина...

Засмотрелся на танцующую куртизанку, а ведь я должен выколотить из ее хозяина деньги... Обратите внимание: она не просто хлопает глазами, она даже подмигивает!

А потом он ушел в другую игру и тоже основал там клан Navigator Dragons. Но это уже совсем другая история...



Все полные коллекции демонстрируются Ренни Парвату в Восточном Фрипорте



Моя награда плюс оформленная коллекция пятнистых ночных бабочек

бов при этом снимаются специальные символы замочков, что означает, что их теперь могут атаковать все желающие. При таком раскладе никто никакой экспы не получит (если мобы были заказаны в квесте, то они будут "зачтены" только в случае, если поединок закончился полной победой перса). Более того, как только подраненные мобы, от которых удрал перс, возвращаются в исходную локацию, их группа мгновенно восстанавливает все силы и количественный состав. Таким образом, никто не в состоянии забивать подранков, их просто нет.

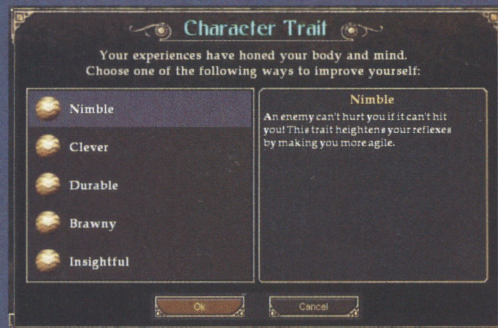
Одна из хорошо проработанных фич игры - система квестов. Единовременно их может быть пятьдесят. Причем, это не "аж" 50, но "всего" 50. Дело в том, что к квестам относится и собирание коллекций (костей, камней, жуков, листьев и т.д.). В настоящий момент у Сотника "в процессе" находится 21 коллекция. Все квесты распределены по категориям, что облегчает работу с ними. В основном они привязываются к локации, в которой были выданы. Если задания связаны с уничтожением некоторого количества определенных монстров, то по мере избиения последних происходит закраска соответствующих иконок. Все очень наглядно и удобно. От квеста можно отказаться в любой момент, а потом получить его повторно. Некоторые квесты появляются после изучения выпавшего из монстров лута, другие привязаны к специальным объектам на местности (лодка на берегу озера, участок полуразрушенной стены, стопка книг в лагере кочевников).

Весьма удобна система вейпоинтов. Они представляют собой светящиеся линии, указывающие игроку путь к нужной ему локации или NPC. Правда, половина стражников в одной и той же локации в ответ на предложение о выдаче вейпоинта в местному NPC недоуменно пожимает плечами, в то время как другая половина сразу же начинает указывать перстом в нужном направлении. Еще она попытка изобразить реализм?

Несомненная удача EQ2 - система персонального жилья. Свой номер в гостинице есть у каждого перса. Более того, таких номеров может быть до четырех штук. Номера отличаются друг от друга количеством комнат и, соответственно, размером квартплаты. Самое главное в этой системе - дом никогда не пропадет. Если игрок не внес плату, он просто не сможет в него зайти. В доме можно повесить на стену доску объявлений, с помощью которой жилье превращается в магазин. Если бы для торговли не требовалось личное присутствие персонажа - все было бы вообще идеально. Торговать же, находясь в оффлайне, невозможно. Учитывая ограниченное количество слотов в инвентаре, много предметов на продажу не выставишь. Странное решение.

Удобно организован чат. При левом клике на имени персонажа появляется менюшка, позволяющая не только мгновенно узнать, что он собой представляет (inspect), но и отправить ему персональное сообщение (tell).

Krysa - моя любимая NPC



Этих перков в бете еще не было. Мой выбор - ловкость: кто не попадет, тот не ударит

Схватка в полном разгаре. В таких условиях и с такой камерой приходится драться что называется "по приборам"

Перечислить здесь все "мелкие продуманности" игры просто нереально, их очень много. Одна из самых ярких новинок - разная скорость восстановления перса во время боя и в нейтральном состоянии.

На других весах

Увы, игра разбита на локации. Учитывая достижения Lineage 2, это выглядит морально устаревшим. Тем более, это не добавляет игре той самой эрпэгэшности, погружения. Бесшовность MMO-вселенной уже реализована, это факт, это выставленная планка, и EQ2 до нее не допрыгнул. Я ругал, ругаю и буду поругивать все игры, которые используют мешочную систему. Это те лыжи и гамаки, которые должны были остаться в прошлом веке. Или девелоперы думают, что так оно "естественнее и органичнее"? Мне же представляется, что такие условности уместно принести в жертву играбельности.

DAoC продемонстрировала это, остальным можно было бы просто ненавязчиво "скопировать".

EQ2 обладает достаточно невнятной системой цветового обозначения относительной силы монстров. Помимо самих цветов (зеленый, синий, белый, желтый, оранжевый, красный), используются еще и специальные стрелки (до двух штук, вверх и вниз), обозначающих степень крутости. Дело в том, что при этом не учитывается наличие у монстров магических способностей. В результате Сотника несколько раз выносили серые "стрелочники". В конечном счете, все приходится проверять на собственной шкуре.

Множество ресурсов игры обозначается одинаковыми иконками. Причем это не только собираемые предметы, но и заклинания. Конечно же, это вносит определенную путаницу.

Очень неудобно исключительно аналоговое представление получаемой экспы. Никогда не знаешь в точности, за какого монстра сколько опыта дают. Просто видишь, что соответствующая полоска чуть-чуть наполнилась.

Имеющаяся карта не позволяет делать какие-либо пометки, сама же выдает подсказки только по ключевым элементам местности. А ведь практически у каждой лужи или кучи булыжников имеется собственное имя, которое зачастую фигурирует в квестовых заданиях. Некоторых игровых локаций на карте просто нет, тех же подземелий. В самом начале карта покрыта туманом войны, который исчезает по мере ее исследования.

Начиная с 20 уровня EQ2 все больше и больше начинает ориентироваться на групповые подвиги. Одиночкам становится весьма некомфортно набирать экспу. Перенаселенности персами в игре на текущий момент не наблюдается, посему подыскать группу для совместной прокачки бывает проблематично.

И самый главный минус: в игре нет PvP, нет ни в каком виде. Точка.

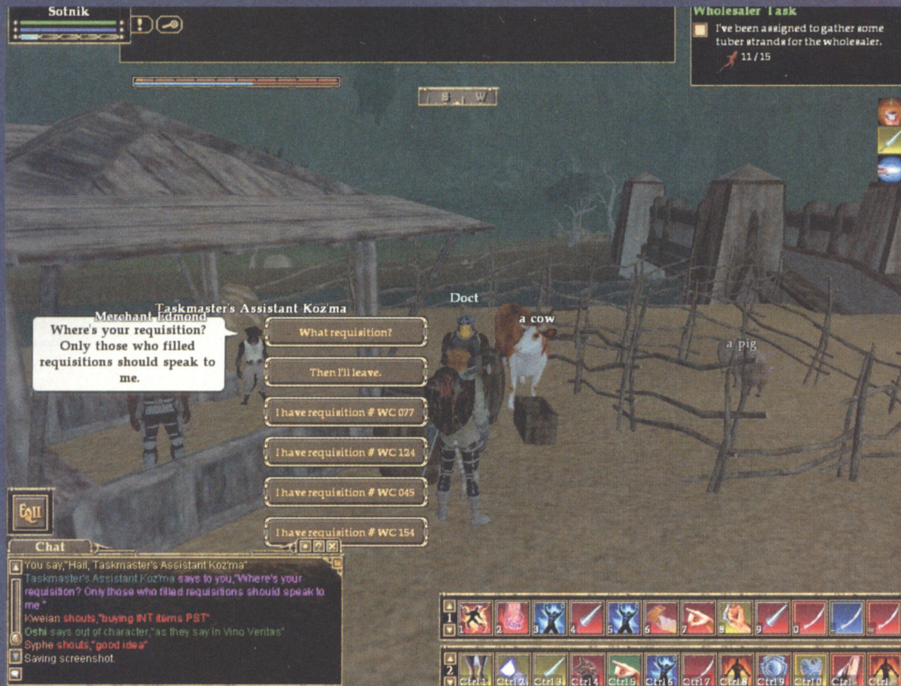
Крафтинг, великий и ужасный

Столь навороченной системы изготовления предметов я еще не встречал. Уже одно то, что во время пошива какой-нибудь сумки элементарно можно погибнуть - говорит о многом. Причем эта смерть ничем не будет отличаться от гибели на поле боя: точно так же останется призрачный шард, точно так же будет наложен эксповый штраф.

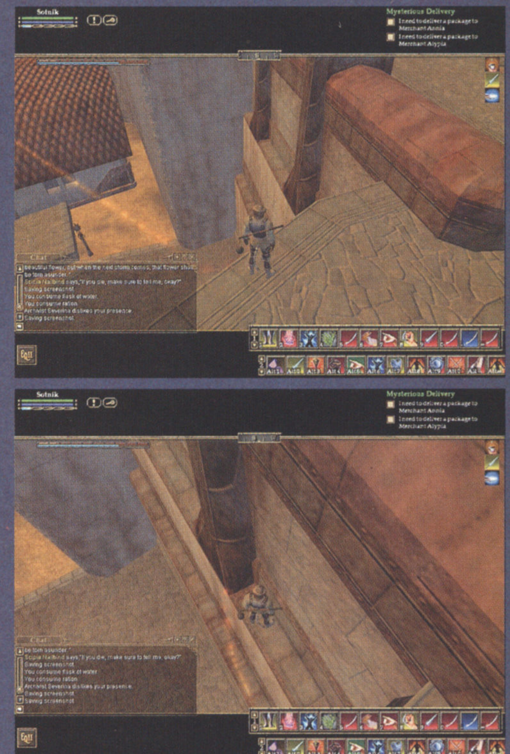
Что любопытно, несмотря на все явные попытки SOE предотвратить автокрафтинг, в Сети уже предлагается соответствующий EQ2-плагин. Естественно, нелегальный (и за отдельную плату). Если игрока застанут за таким криминалом и его не будет рядом, чтобы отстоять собственную праведность, его экккаунт, скорее всего, будет забанен.

Наколка - друг чекиста

Мне было очень приятно, когда какой-то перс 17 уровня прислал мне персональное сообщение, содержащее вопрос: "И как это тебе к 20 уровню удалось так экипироваться?" Я не стал раскрывать ему секреты



Я выполнил целых четыре заказа по истреблению монстров в Wailing Caves. Пришло время получить гонорары



В Фрипорте можно срезать угол, спрыгнув в три приема со стены. На ней есть подходящие порожки... Только не промахнитесь, падать больно

мастерства, я просто ответил: "Я делал деньги".

До недавнего времени в игре присутствовал совершенно очевидный эксплоит, позволявший получать наличные буквально из воздуха. Как его могли пропустить в релиз - ума не приложу. Суть его состояла в том, что NPC из трейдинговой гильдии выдавал игрокам заказы на сбор определенных ресурсов для оптовика. Типа "принеси 15 шкур среднего качества". В игре вообще прослеживается определенная страсть к большим количествам ("убей 30 орков-бойцов"). Выполнить такой заказ можно было двумя способами: а) отправиться в пампасы и заняться там трапперством; б) спуститься в той же гильдии на четыре этажа к брокеру общего рынка и просто купить эти шкуры у него. Чаще всего второй вариант оказывался вполне рентабельным. В результате заказ оказывался выполненным уже через минуту. Стандартная награда - 12 монет серебром. Заказанные же объекты иногда удавалось покупать и по 7 медных монет. И таких спекуляций можно было проворачивать по много раз подряд, пока рыночная цена на разные шкуры, деревяшки и куски руды не поднималась до отметки 80-90 медных монет. Судя по статистике продаж выставленных мной на рынок шкурок, я был далеко не единственным спекулянтом в EQ2. После залатавшего эту возможность патча произошло просто разительное изменение цен. Если раньше кусок электрума не опускался ниже 1 серебряной монеты, то теперь его часто можно купить и за минимально возможную цену в 1 медную.

Но в игре осталась еще одна фича, которая позволяет прилично зарабатывать на первых порах, по крайней мере, больше, чем на луте или крафтерстве. Собирайте и продавайте коллекционных мотыльков, жуков и пр. Дело в том, что они спавнятся на достаточно небольших локациях: на кладбищах, в определенных уголках донжонов и т.д., где их можно буквально "фармить". За них можно выручить, в зависимости от редкости, от 10 серебряных монет и выше.

Есть еще один способ заработка: делайте полуфабрикаты для крафтеров более высокого уровня. Какие-нибудь железные заклепки, пряжки и т.п. Поройтесь для ориентации на доске объявлений, посмотрите, что имеется в предложении и по каким ценам.

Еще вариант: персонажи начальных уровней могут запрашивать очень высокую цену за раритеты – некоторые крафтинговые книжки с рецептами и редкие ресурсы. Первые выпадают именно на тех локациях, где качаются нубы. Высокоуровневые чары их просто не могут добыть, т.к. они появляются в лутах-сундуках. Если же мобы серые по отношению к порешившему их персу, то сундуки не образуются. Вторые (например, Copper и Lapis Lasuli) являются ингредиентами, без которых невозможно изготовить редкие же спеллы. Их можно добыть из камней, спавнящихся на нубских локациях. Но в этой игре термин "редкий" действительно соответствует своему смыслу. Т.е., если на 300-400 кусков свинцовой или цинковой руды попадется один кусок медной, можно считать, что вам повезло. Мне кажется, что система цен на подобные вещи в игре просто еще не установилась. Поэтому ни в коем случае не дешевите и не спешите их загнать. Может, вы сами изготовите из них заклинания для личного использования. Я скрафтил таким образом для Сотника Kick Adept 3, случайно прикупив исходную Lapis Lasuli всего за 15 монет серебром. На 21 уровне это его самый мощный удар. Я бы заплатил бы на порядок больше за этот минерал, но я ни разу с тех пор не встретил его в открытой продаже.

Моему второму персу, саммонеру Necropapa, очень повезло: из "двухстрелочного" скелета в Wailing Caves выпал сундук,

Зависший в воздухе перс - одна из причуд местного лага

Вейпоинт привел меня к месту гибели и шарду

Эффекты хороши, только мешают видеть происходящее

Азы крафтинга, я только что сделал слиток олова высшего качества

в котором оказалась книжка с заклинанием мастерского уровня. Рыночная цена таких - от 1 платины.

Плюс сто, двести, триста...

В игре много странных больших чисел. Плюс сто против яда, плюс восемьдесят против еще какой-нибудь заразы. Всевозможные бонусы автоматически образуются на шмотках, изготовленных крафтерами из банального агата или железа. И это хорошо. Чем больше бонусов, тем лучше перс защищен от магических атак, тем больше вероятность того, что он их отрезистит. Это значит, что магические мобы из грозных оппонентов превращаются в относительно легкую добычу. Вот почему исключительно важно как можно быстрее обзавестись полным комплектом оранжевых (т.е. тех, "свойства которых вы только начали понимать") шмоток.

Не менее важно (а для магов, пожалуй, более) проапгрейдить все используемые в бою заклинания и приемы.

Именно здесь придет на помощь брокер общего рынка. У его интерфейса есть одна ценнейшая фича - возможность поиска по заданной строке. Нет смысла рыться на сотнях страниц, выискивая нужные названия. В большинстве случаев проще и значительно быстрее искать конкретное заклинание по его наименованию. Учитывая, что торговля идет только при личном присутствии игроков, нужно проверять рынок как можно чаще. Как вернулись продать лут или сообщить о выполненном квесте - потратьте пять минут для поиска нужных вещей.

Местная система общественного транспорта

Красота спасет EQ2?

А что же еще? Мне очень хочется узнать, как оно там будет дальше. Я недавно был в лесу Nektulos Forest, монстры которого пока еще пугают меня красным окрасом имен. Я пробирался по сумрачным дебрям с разбросанными там и сям ветхими надгробиями, я видел огромную лестницу и озеро. Бурные потоки, несущиеся с гор, сбивали меня с ног. Я видел странные живые деревья, за которыми летали странные же пчелы, живущие с этими деревьями в симбиозе. Мне встречались NPC, которые пока еще не хотят со мной общаться и раскрывать свои тайны и озадачивать меня своими проблемами. Я поддался завораживающей атмосфере этого леса. И я хочу разгадать его загадки.

Я постараюсь стать хорошим крафтером. Я добьюсь того, что мое имя станет синонимом качества. Несмотря на всю сложность ремесленного процесса.

Жаль, что я никогда не смогу помериться силами с себе подобными. Что я не могу нанять торговца, который продавал бы мои товары, пока я занимаюсь более творческими и тонкими материями. Жаль, что меня опять преследуют эти мешки инвентаря...

P.S. В разделе Tactics этого номера напечатаны рекомендации по EverQuest 2.

P.P.S. Сотник живет на сервере Oasis.

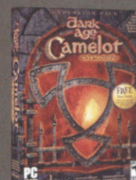
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Концепция	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10
ИТОГО	**8.1**	

Dark Age of Camelot: Catacombs

Кшаду

МАКИЯЖ



...и в забой направился парень молодой.
Народная героическая песня

Жанр MMORPG **Издатель** Mythic Entertainment **Разработчик** Mythic Entertainment
Рекомендуется Pentium 4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 3D-уск. (128 MB), выделенка **Количество дисков** 4 CD **Сайт** catacombs.darkageofcamelot.com

Онлайновое безумие пропитало редакцию. Стены, пол, потолок, книжные стеллажи, забитые коробками с играми, мониторы, системные блоки... даже трубки редакционных телефонов сочатся его миазмами, отравляя сознания и души тех несчастных, кому выпала судьба оказаться чрезмерно податливыми дьявольскому (а какому же еще?!) наваждению. Ваш покорный растерял иммунитет к онлайновой заразе еще года три назад, когда, вооружась модемом, предавался UO-утехам. Антибиотик Dial-up не дал тогда пропасть всерьез, однако склонности не истребил. И, угодив в один из очагов MMORPG-эпидемии, мой организм пал ее жертвой практически без сопротивления. Но худо и добро по жизни часто образуют симбиоз, в котором сложно определить границу полномочий. Проведя значительную часть рабочего досуга в Dark Age of Camelot, изрядно ошизев, я стал в игре почти аборигеном, а потому с выходом адд-она – Catacombs – другие альтернативы на должность автора рецензии попросту не рассматривались.

Слегка дрожащими руками распаковал заветную коробку, извлек оттуда четыре диска и осуществил их инсталляцию. Затем два раза щелкнул мышью на ярлыке "добавки" и с замираньем сердца начал ждать последствий. О, славна будь, Святая Виртуальность, похоже, запустилась!..

С чего начинается?

Что бы там ни начиналось с вешалки, онлайновая RPG берет начало от рождения. Того, кто станет вами. Или кем станете вы. Mythic обещали весьма изменить, дополнить и улучшить сей процесс. Обещанного жду без трепета, но огонек любопытства все же тлеет где-то на самом дне сознания. Однако подождет. Пока ж мой путь лежит в Мидгард, где в непознаваемом ничто мое очередное "я" ожидает, когда наступит время ему опять ожить.

Kshahdoo – тролль-берсерк 47 уровня. Здоров изрядно, хоть и неуклюж слегка, два топора на поясе намеком на боевую специализацию (left axe – мидгардский стиль обоеручного боя допускает использование не только одновременно двух топоров, но и комбинации "топор плюс меч или молот"). Короче, подходящий тип дабы испробовать своей дубленой шкурой вкус новинок.

Первая из которых подстерегла нежданно при загрузке игры. Мне предложили поработать над внешним видом персонажа. Кастомизация, так сказать, на новый лад. И это даже к лучшему: не надо ждать, когда мой игровой энтузиазм соблаговолит заняться ее исследованием. Впрочем, каких-то нам открытий чудных отцы-создатели (и матери-создательницы тоже) не преподнесли. Слегка приплюснул нос, сузил глаза, расширил скулы, поработал над прической. А получившуюся морду (да-да, конечно же, лица) расписал татуировкой. Красавец вышел хоть куда. Вплоть до обложки женского журнала. Для пущего адреналина.

Но творческие муки визажиста наконец-то позади. Экран загрузки продемонстрировал знакомый пейзаж – Spindelhalla, родина шпинделей (насекомое размером с небольшую собаку, но гораздо злее), подземелье не для слабых духом и, главное, уровнями. Мда, картинка-то заметно посуровела, исчезли непонятного происхождения источники света, и более не возникает ощущения прогулки по тоннелю метрополитена.

Куда как качественней стали модели игровых персонажей и монстров, преобразился внешний вид экипировки, надетой на моем берсерке. Недавно купленная броня сияет салатовыми оттенками зеленого и значительно возросшей детализацией узора. Топоры остались прежними кусками дерева и железа, но это не вина разработчиков, а моя беда: пора обзаводиться артефактами. Вот только б прежде разбогатеть. Раз эдак в десять...

Что ж, визуально все пока ништяк. Однако в мануале по белому черным: подземный город кобольдов, заброшенные шахты, спецзадания, в том числе для тех, кто превзошел двадцатый уровень (раньше оные – tasks – давали лишь тем, кто не достиг данной отметки), а более всего – особые персональные миниподземелья, доступ в которые открыт лишь вам и членам вашей группы, чтобы спокойно можно было резать, жарить и травить, не опасаясь гадов-конкурентов. К тому же именно там – и только там – водятся монстры, средь экспроприированного имущества которых встречается магическая субстанция Aurulite, что обменивается не-

Экран кастомизации персонажа. Конечно, это не берсерк и тем более не тролль, но разве она от этого стала хуже выглядеть?

Dark Age of Camelot: Catacombs

Kobold Undercity. Весьма

кими продавцами на изготовленные из нее же, особо ценные предметы экипировки. Поэтому решаю: настало время прогуляться в поисках вышеозначенных чудес.

Обелиск – не роскошь, а средство...

Кто ищет, тот – всегда: слов знакомых с детства неисчерпаемая мудрость в очередной раз подтвердилась. Я шел, куда глаза глядят, то есть в исконно верном направлении к. Где в скором времени и очутился среди прямых, косых, кривых, разветвляющихся и спиралеобразно восходящих (нисходящих?) коридоров подземных разработок. Запущенность их... хмм... была весьма своеобразна: вдоль стен стояли толпы индифферентно уткнувшихся носами в разные стороны субъектов, апатично ожидавших, когда какой-нибудь PC-прохожий задумает извлечь из них слегка XP (то есть "экспы"). Меня отмороженные спелеологи интересовали мало, ибо были слишком серыми, и вообще подземный туризм лежал вне плоскости моих текущих перспективных устремлений. Хотелось персонального мини-похода за аурулитом и последующего шопинга. Однако на перекрестке коридоров локализовался обелиск, служивший,

Торговля аурулитным раритетом цветет лазурью

согласно мануал-преданиям, средством телепорт-передвижения. Столь интригующая встреча наложила на Kshahdoo отпечаток снисходительного благодушия и отвлекла на время от корыстных устремлений. Бесстрашный берсерк немедленно возжелал воспользоваться услугами обнаруженного архитектурного ансамбля. И был тут же послан. Прямо в Kobold Undercity.

Путешествие оказалось непродолжительным и запомнилось разве что экраном загрузки новой локации, зато городишко явил собой весьма достойный образец подземного зодчества, порадовав дизайном и приятным глазу оформлением. В одном из помещений отыскались и торговцы аурулитными раритетами. Ассортимент мне показался скудным, но полезным, особенно для персонажей низких уровней, которым приобрести приличную экипировку традиционно составляет сложность. Я все же присмотрел браслетик по троллиной лапе сорок седьмого уровня, и дело осталось за валютой.

Опять же из вышеупомянутых преданий уяснил, что путь к персональным подземельям лежит сквозь двери, расположенные в подземельях общественного пользования. Мне сделалось вдруг очевидным, о каких дверях рекли слова из мануала: о тех, что появились в стенах пещер и прочих усыпальниц после обновлений, связанных с выходом "Катакомб". Но если раньше за ними был лишь голый камень, то нынче обнаружиться должны некие сияющие проходы. Что ж, будем посмотреть.

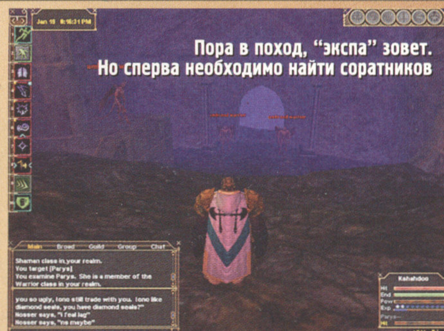
Вновь обелиск пришел на помощь и перенес обратно в подземные коммуникации, по которым добраться можно до любого мидгардовского подземелья.

Я выбрал практически родную Шпиндельхаллу и там уже нашел искомую калитку. Все так и есть, мудрость игрошпаргалки не обманула. Действительно, за дверью имеет место перламутровое сияние.

В него шагаю... и никаких особых изменений. Все те же ветвящиеся тоннели в скальной по-

Заброшенным в "Заброшенных шахтах" себя никак не ощущаешь

АДД-ОН К АДД-ОНУ ИЛИ ОХОТА НА ПРИНЦЕССУ



роде, сумрак и шорох шагов. Немного прогулявшись, впрочем, понимаешь: количество обитателей на единицу площади существенно превышает обычные стандарты. И не удивляешься: в конце концов, одними переделанными моделями продаж не увеличить. Народ желает новые перспективные решения в вопросах интенсификации "левелапов". Модернизация системы "тасков" уже не вызывает. Ни радости, ни разочарований. Все то же самое, что в предыдущем случае, лишь немного больше денег и без аурулита.

Пять на троих

Перебродив по всяческим тоннелям и пещерам, я преисполнился желанием подняться на поверхность. К чему имелся и законный повод: изучить пятерку новых классов, которые ввели в игру с адд-оном. Простой арифметический подсчет поведал мне о том, что пять на три не делится, и потому одно из королевств осталось обиженным. Однако знание матчасти внесло поправку: Альбион до этого имел преимущество в один класс, неудивительно поэтому желание разработчиков исправить перекос.

У Мидгарда в состав вошли Warlock и Valkyrie. Варлок обладает мощной атакующей магией, может колдовать магические связки из двух заклинаний, в которых первое дает какие-то особые преимущества второму (например, увеличивает дальность поражения или лишает противника возможности прервать волшебство), и, кроме того, способен недурно подлечить себя или кого-нибудь еще.

Валькириями бывают только женские персонажи. Эти особы специализируются (по выбору) в искусстве боя мечом или копьем и имеют в ассортименте немного заклинаний преимущественно атакующего толка, средь коих затесалось умение воскрешать павших земляков.

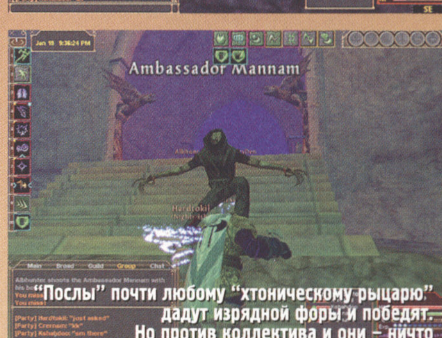
Хайберния приобрела Vampiir (нет, не Vampire) и Bainshee. У первого имеется возможность колдовать, одновременно фехтуя колющим оружием, при этом ману он черпает из запасов противника при помощи набора спецприемов, используемых в ближнем бою, а накопив в достатке, немедленно возвращает в виде весьма неприятном и болезненном, хотя может потратить ее и на улучшение собственных боевых способностей.

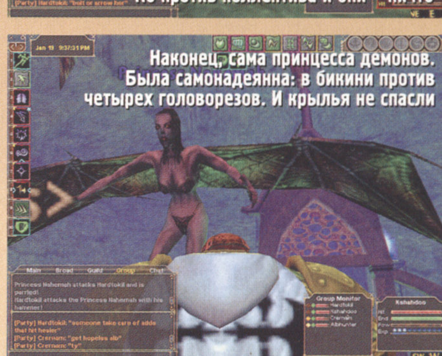
Вторая опять же бывает только дамой, магия которой основа на всевозможных звуковых эффектах, что никоим образом не мешает быть ей мощной и смертоносной.

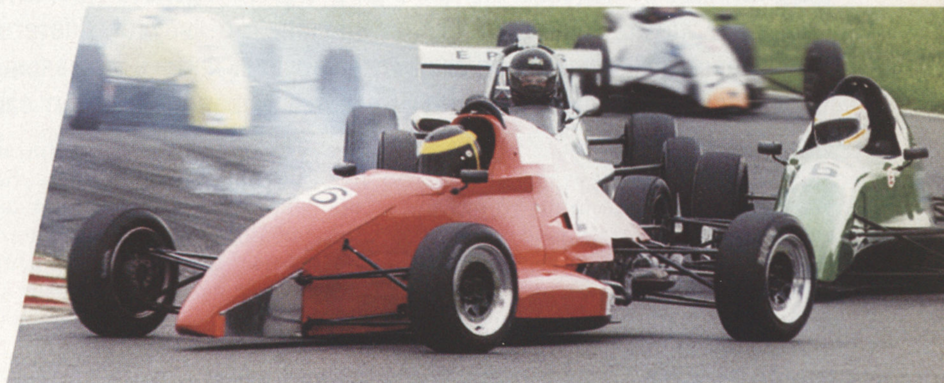
Наконец, Альбион ограничили Еретиком (Heretic). Серьезный тип. Имеет оружейную специализацию, набор баффов, хорош в лечении, а кроме того, способен поджарить оппонента при помощи скромного, но эффективного арсенала огненных заклинаний.

Отведав зерен истины о классовых преобразованиях из закромов "Катакомб", я обнаружил, что запас адд-оновых новинок фактически иссяк. Похоже, урожай на этот раз взошел не очень щедрый. Однако ж голод на игровые впечатления поклонникам DAoC никак не угрожает. Быть может, главное достоинство "добавки" в том, что она, игре подправив макияж, суть оставила без изменений. Чем и порадовала.

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.9







TOCA RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

ВТОРОЙ ШАНС

Жанр MMOG **Издатель** Linden Research, Inc. **Разработчик** Linden Research, Inc. **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.secondlife.com

Вам еще не надоело изо дня в день видеть и делать одно и то же? Хотите совершить подвиг или еще что-нибудь из категории невозможно невероятного? Тогда воспользуйтесь уникальным предложением от компании Linden Research. Новая жизнь ждет вас.

Альтер эго ин экшн

Second Life не является игрой в нормальном понимании этого слова. Это некое виртуальное сообщество, позволяющее с пользой для души занять себя разной чепухой, а если очень постараться, то и заработать (или потратить) довольно ощутимую сумму реальных денег. Есть клочок земли неопределенных размеров, есть куча народу, спонтанно разбросанного по этой площади. И вся эта толпа занимается общественно полезным трудом, скрупулезно создавая свой собственный мирок. Положа руку на сердце, хочу заметить, что игровой мир просто предназначен для того, чтобы делать деньги. В первую очередь это касается разработчиков, о чем немного позже.

Итак, озаботившись созданием аватара, начинаем вторую жизнь. Ваш чар может выглядеть в полном смысле слова как угодно, вплоть до того, что он будет максимально похожим на вас. Количество настроек внешности превосходит все мыслимые и немыслимые ожидания, такого нет ни в одной онлайновой игре и, как мне кажется, не будет еще долгое время. Все, начиная с черт лица и заканчивая *любой* деталью одежды, можно менять, причем в любой момент времени, а не только в начале игры. И вот тут начинаются первые траты.

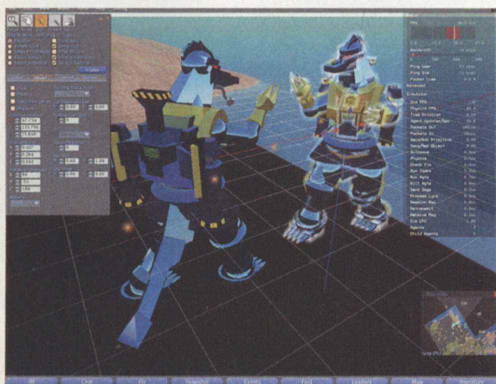
Линден, дай доллар

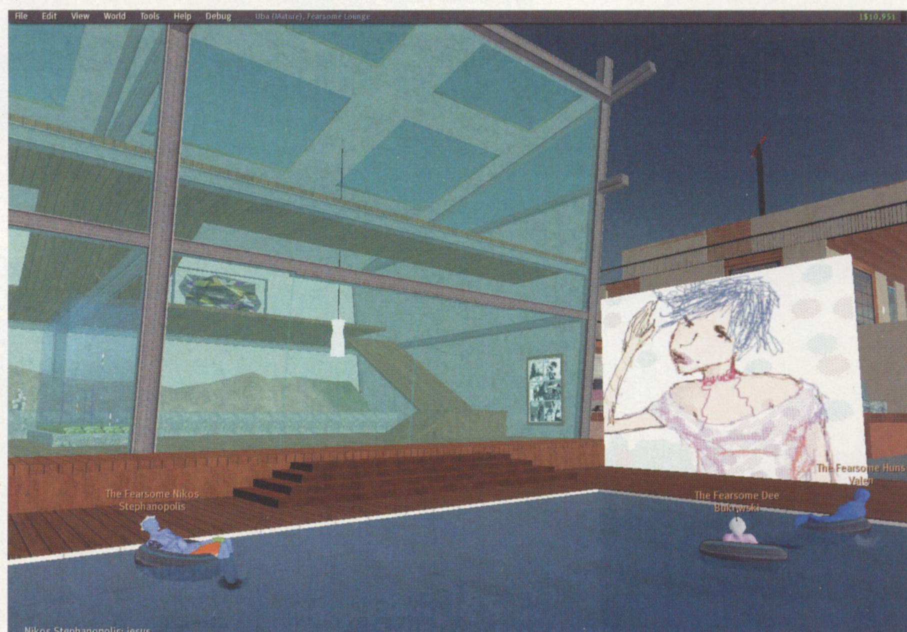
В игре есть своя валюта – Linden dollars, и каждую неделю на счет игрока начисляется сумма в двести пятьдесят монет, которых хватает разве что на поддержание штанов. В нашем случае эти деньги со свистом улетают на создание приличного антуража для персонажа. Каждая текстурка – а их можно делать для любой детали собственного тела и одежды – обходится вам в энную сумму. Нарисовали, загрузили на сервер – минус десять баксов (виртуальных, разумеется), и так далее. Но это только первые траты, дальше будет еще круче. Нет, вы, конечно, можете получить в подарок дефолтные джинсы и белую маечку, но ведь это несолидно, правда? Потому покупайте Adobe Photoshop и принимайтесь за нелегкую работу по созданию собственного имиджа. Разумеется, есть такие игроки, которые не стремятся заработать, они могут себе позволить просто так тратить определенные суммы на игру, тем более что курс игровой валюты довольно низок – порядка четырех реальных долларов за тысячу игровых. Но подавляющее большинство пользователей стремится именно огрести бабок побольше, и для этого прилагаются поистине чудовищные усилия.

Итак, что нужно для того, чтобы сколотить капиталец? Во-первых, чтобы вас посетило как можно больше народу, а во-вторых, этот народ должен у вас хотя бы что-нибудь купить. И вот тут возникает вопрос: что продавать? Реализовать можно разные фишки, созданные игроком во встроенном в игру редакторе, причем цена будет зависеть от степени навороченности объекта. Вы можете создать мотоцикл или даже самолет, можете стать модельером и продавать одежду и даже скины для чаров, либо вообще делать модели персонажей полностью. Некоторыми игроками создаются даже коллекционные и, разумеется, действующие модели оружия или просто дорогие и не очень сувениры. Продается все, на что есть спрос, и, чем популярнее ваш клочок земли, тем больше народу его посетит и, соответственно, купит что-нибудь. На самолетах и машинах можно ездить, шмотками можно хвастаться перед друзьями – в общем, твоя крутость полностью зависит от твоей способности тратить деньги. Причем в игре имеется довольно интересная фича: если после покупки какой-нибудь вещи разработчик внес в нее какие-либо изменения, они сразу же отразятся на вашей модели, так что не надо беспокоиться и выкладывать дополнительные деньги за апгрейд.

Помимо внешнего вида, каждая модель может обладать и собственным поведением. Для этого разработан специальный язык, совладать с которым может любой программист средней руки. Так что, приложив определенные усилия к разработке, можно получить навороченный самолет или автомобиль, который будет разлетаться "на ура" во всех смыслах этого слова.

Разумеется, товар нужно показать лицом, а для этого нужна определенная площадь, где будут разме-


Сейчас эти два вновь созданных монстрика начнут танцевать сиртаки



Тут недавно Клавка Шиффер купалась, вот, сфотографировал...

щаться выставочные образцы. Разработчики подсуетились и тут, и теперь каждый может взять у них в аренду клочок земли, заплатив за него определенную сумму настоящих баксов. Как и в реальном мире, сумма зависит от арендуемой площади, так что кусок земли площадью примерно шестьдесят на сто метров обойдется вам в сто девяносто пять полновесных долларов США в месяц. А еще разработчики способны сделать для вас отдельный остров с любым ландшафтом на ваше усмотрение, только платите.

На своей жилплощади вы - царь и бог. Можете построить легкое бунгало и посадить пальмы, можете возвести монументальный замок или же что-то совершенно невразумительное, была бы фантазия.

А когда застройка окончена, зазывайте народ на новоселье.

Именины у Кристины

Периодически в игре происходят какие-то ивенты, проводимые самими игроками. Такие тусовки, будучи правильно организованными, привлекают немало народу, добавляя популярности вашей локации. А если уж она застроена экзотическими постройками в стиле хайтек или же позднего барокко, то успех обеспечен. Расписание всех тусовок можно увидеть, как в самой игре, так и на ее сайте, так что планируйте свой день заранее. Популярность каждого приличного заведения отображается на карте, к ней просто необходимо стремиться, чтобы обеспечить себе безбедное существование в течение всего игрового процесса.

Если вы обнаружили какое-то культовое местечко, попасть туда можно несколькими способами. Первый - вызвать карту и кликнуть в нужном месте, при этом ваш чар просто туда телепортируется. Второй способ более банален: пешком либо на собственном транспортном средстве. В девяноста случаях из ста, прибыв туда, вы увидите толпу народа, оживленно обсуждающего происходящее событие, и, если прислушаться, услышите звон монет, перемещающихся в кошелек владельца местности.

Графика в Second Life довольно неплоха для двадцатимегабайтного клиента. Ничего особенного и сверхъестественного в ней нет, за исключением огромных объемов, выкачиваемых из интернета при прорисовке объектов, поскольку все текстуры и сами модели в различных локациях являются кастомными и подгружаются с сервера. За исключением этого момента, общее впечатление скорее положительное, чем отрицательное.

Управление в игре донельзя простое. На все есть как главное, так и контекстные меню, так что, щелкнув правой кнопкой на любом объекте, вы сможете получить о нем полную информацию и сделать с ним все, что задумывалось разработчиком. Чар может ходить, может брать определенные предметы, садиться и использовать транспортные средства, если это опять же предусмотрено девелоперами.

А еще наш персонаж умеет летать. Просто так, без всяких там приспособлений. Идиотская фича, но вполне уместная в этой игре.

Бабки на стол!

В общем и целом игра производит неплохое впечатление. Правда, язык не поворачивается назвать Second Life игрой: это огромная тусовка, в которой подавляющее большинство игроков стремится заработать деньги, и разработчики в этой очереди за баксами занимают далеко не последнее место, начиная с взимания месячной платы в размере $9.95 и заканчивая продажей земельных участков. Тут все завязано на деньги, и каждый килобайт трафика, и каждый пиксель текстуры просто воняет зелеными купюрами.

Игра привлекательна для двух категорий людей. Первые обладают достаточными средствами в реальной жизни и готовы потратить их на развлечения. Вторые – это так называемые прогеймеры, люди, которые зарабатывают неплохие деньги на онлайновых играх. Обладая кое-какой фантазией и определенными знаниями, они могут очень даже прилично заколачивать на своей “второй жизни”.

Если вы не принадлежите ни к одной из этих категорий, то, по большому счету, вам нечего делать в Second Life, а достаточно просто быть в курсе того, что эта игра существует и кое-кто получает от нее немалое удовольствие.

Свой “Порш” я обычно паркую именно здесь. Опасно, конечно, вон та гайка может упасть, но зато близко к кабинету

Мда... Реинкарнация доктора Фримена не совсем удалась

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,40	ИТОГО 5.6
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	5	x 0,10	
Концепция	7	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

- Объясняю популярно: сегодня воду в бассейн тоже не нальют, так что тренируемся как обычно

Saga of Ryzom

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Трава у дома

Говоря научно, каждый пень
В час отстреливал три генетических решетки.
И они наклонно, методом двойной проходки
Зарывались в грунт, а ровно через день
Каждая давала Дерево Веселья.
Леонид Завальнюк. "Планета Зет или Дерево веселья"

Жанр MMORPG **Издатель** Nevrax **Разработчик** Nevrax
Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb), выделенка **Сайт** www.ryzom.com

Четыре расы борются за свое существование. Гигантский мир-растение, который они с таким трудом получили в свое распоряжение после бегства с родной планеты, жесток, но они должны выжить. Постоянно подвергаясь нападениям, гомины, тем не менее, неуклонно расширяют границы своих владений, чтобы в один прекрасный день стать единственными владельцами планеты.

Дважды два - планета

За неокрепшие души жителей Атиса сражаются две фракции: Ками, таинственные создания, насквозь пропитанные магией, и Караван, народ, использующий не известные гоминам достижения технологии. Обе фракции не особо проявляют себя в повседневной жизни, но их присутствие ощущается в каждом уголке. Есть еще две категории людей, которые по тем или иным причинам не вписались в новую жизнь и существуют отдельно от других. Первая категория - это так называемые Примитивные племена, дикие люди, о которых иногда говорят, что они являются предками гоминов, но утверждать это нельзя. Племена второй категории гоминов не одичали, это всего лишь часть населения, которая в свое время отделилась от основной массы жителей Атиса и предпочла жить по-своему.

Но вернемся к нашим расам, за которые нам все-таки придется играть и коих в игре насчитывается четыре: Matis, Trykers, Zorais и Fyros. Первые две расы - верные последователи Ками, вторые - слуги Каравана. Собственно, вся игра и построена вокруг противостояния этих рас, а также их войны с окружающей средой.

Игра в классики

Генерация чара не занимает много времени и оставляет известный простор для воображения. Выбираем прическу, рост, телосложение и, конечно, проводим небольшие манипуляции с лицом персонажа. Хотя созданные персонажи и похожи друг на друга (в пределах одной расы, разумеется), но все же у каждого чара есть свои отличия, так что не нужно ожидать нашествия клонов, как это было в одной из хорошо известных игр.

После того, как внешний вид выбран, формируем наборчик из так называемых Action pack'ов, каждый из которых включает в себе первоначальные скиллы. Персонажу доступны четыре класса: воины, маги, крафтеры и фораджеры, то бишь храбрые добытчики сырья. Выбирая профессию, вы можете включить в свой набор три разных пака и быть специалистом в нескольких областях, а можете выбрать три одинаковых, и в этом случае вы получите в свое распоряжение гораздо большее количество скиллов, но не сможете воспользоваться преимуществами других классов.

Новая Windows Game Edition. Но все с толком и удобно

Позиция №19. Каст прогнувшись с ножиком

Десяток кликов, и перс отправляется на один из нубских островов, где и будет проходить практику без отрыва, так сказать, от производства. Наша родина представляет собой небольшой караван-сарай, пристанище для путников, снабженный всем необходимым для начинающего борца за территории.

А дальше все идет, как обычно - бои с местными монстриками, прокачка и так далее. После каждого уровня вы получаете в свое распоряжение десять скиллпойнтов, которые вольны потратить по своему усмотрению. Можете увеличить здоровье или ускорить процесс регенерации, можете получить в свое распоряжение новые возможности или же просто сменить специализацию, правда, это вам дорого обойдется. Маги кастуют боевые и лечебные заклинания, воины размахивают мечами и булавами, крафтеры снабжают тех и других готовым хламом, а фораджеры обеспечивают исходные материалы. И такая вот стандартная цепочка работает ничуть не лучше и не хуже, чем во всех остальных случаях. Но все же игра обладает одной очень редкой фичей, резко выделяющей ее среди других.

Как я уже сказал, в процессе обучения чар получает не только новые скиллы, но и возможность проапгрейдить уже имеющиеся. Каждый экшн (а скиллы здесь называются именно так) состоит из нескольких компонентов, которые, в свою очередь, могут варьироваться по своей силе. Таким образом, комбинируя эти составляющие, мы можем получить кучу вроде бы однотипных, но все же различающихся кое-какими параметрами экшнов. Один может действовать на большее расстояние, но будет увеличено время каста или снижена вероятность его успешного завершения. А из другого, наоборот, получится стопроцентный хит, но действовать он будет на расстоянии в полтора метра. Так что в результате таких перетасовок можно получить громадную палитру экшнов всех видов, каждый из которых будет отлично использоваться в подходящих для него условиях.

Не скучай, дядя

Организация досуга чаров поставлена на широкую ногу. Первое и самое банальное развлечение - посвятить свое свободное время тупой прокачке, заваливая мобов одного за другим. На втором месте идут бои локального значения. На наши территории постоянно нападают армии разномастных чудиков, и что может быть лучше, чем пасть в первых рядах защитников, а после респа в деревне вновь направиться на передовую? Правильно! Лучше может быть только не попадать под раздачу от Особо Важного Монстра и отсидеться в тылу, потому как за гибель полагается такой ма-аленький штрафик. Он и в самом деле небольшой. Вы не теряете экспу, из багажа не выпадают шмотки, вам просто начисляются штрафные очки, которые потом погашаются за счет убиенных порождений маньячих снов. И, хотя с каждым уровнем штрафы растут, обнулить их можно легко, достаточно лишь прикончить с пяток одноуровневых мобов. Единственное легкое неудобство после гибели чара состоит в том, что все атрибуты - здоровье, мана, выносливость и фокус, сбрасываются в ноль, но это всего лишь на пару минут, пока регенерация организма не поставит все на свои места.

Кстати об атрибутах. Как я уже сказал, их четыре, причем последние три важны для определенных профессий: мана для магов, выносливость для бойцов и фокус для крафтеров. Каждый атрибут можно апгрейдить, как за счет простого увеличения, так и за счет ускоренной регенерации.

А теперь приятная новость для любителей PvP - оно есть! Причем не просто вот так, "вали любого и будь счастлив", а тщательно регулируемое. Всего в игре целых пять видов PvP: дуэль, вызов, каждый за себя, гильдия против гильдии и фракция против фракции. Первые два вида боев могут проходить где угодно, причем лично я пока не вижу особого различия между ними. Каждый за себя - прерогатива боев в специально отведенных для этого местах, аренах. Собственно, для каждой массовой драчки, за исключением последней, отведены определенные районы, и каждый, кто

РЕГИСТРАЦИЯ ЭККАУНТА

Чтобы зарегистрировать бесплатный триальный эккаунт, посетите сайт разработчиков по адресу https://secure.nevrax.com/payment_subscribe/index_new.php?freetrial=1 и заполните форму. На ваш адрес придет ссылка, после чего нужно выбрать тип эккаунта Express Access, сообщить о себе кое-какие сведения и все, четырнадцатидневная халява запущена.

Это не постмодернистское распятие, парень просто кастует лечебный спелл

вступает в такие зоны, должен быть осторожен, ибо завалить его могут сходу и за просто так. А вот фракция против фракции - вершина боев на Атисе. Такие сражения происходят только во время специальных событий, устраиваемых ГМами.

Интересно то, что вы не зарабатываете экспу во время таких боев, после смерти не получаете штрафных очков, а возродиться можете прямо рядом с тем местом, где вас завалили. Разумеется, остается такая вещь, как сброс в ноль здоровья, маны и так далее, но с последующим восстановлением в обычном режиме.

Третье развлечение, доступное игроку - это крафтинг. Не удержусь от того, чтобы сразу же указать на один весьма интересный факт - здесь нет стандартных вещей со стандартными атрибутами, так же как нет апгрейдов +1, +2 и так далее. Когда чар крафтит вещь, он не может знать, насколько успешно может завершиться процесс. Меч может получиться как, скажем, десятого, так и двадцатого уровня, в зависимости от умения мастера и направления полета мушки-дрозофилы под воздействием переменного ветра - короче, случайным образом. И, разумеется, у каждой шмотки будут свои атрибуты, так что два предмета, созданные из одних и тех же материалов, могут обладать совсем разными характеристиками. Таким образом мы получаем просто огромный выбор полезного добра для самых разных уровней персонажей.

И еще один момент. Если вы вдруг напялили на себя что-то, что вам по должности носить не положено, то на ваши скиллы налагаются штрафы, размер которых зависит количества неправильных вещей, а также от их уровня, вернее, от разницы между уровнем предмета и вашим собственным. Так что нечего магу носить при себе меч, иначе он рискует получить нехилый пенальти в размере, к примеру, тридцати-сорока процентов от его текущих атрибутов.

Предметы, которые вы создаете, можно продать через неписа-посредника, разместив заказ на продажу на одну неделю. Часть денег он вам выплачивает сразу, а часть после продажи товара. Если же товар не продается в течение недели, то он просто пропадает и вы не получаете остальной суммы. Таким образом, частично снимается вопрос о непомерно задранных ценах на рарные штучки, ведь если спроса не будет, то крафтеры попросту потеряют свои деньги. Хотя, как мне кажется, все равно найдется игрок, которого не остановит высокая цена.

Ну и последнее по списку, но не по значимости развлечение - это квесты. В каждой деревне есть персонажи, раздающие различные задания, за которые вы, конечно же, получаете вознаграждение. Для каждой специализации есть свои миссии, так что, скажем, крафтеру не придется бегать по пустыне и валить мобов. И более того, есть еще и некие ключевые персонажи, которые дают особые квесты, по результатам которых вы будете получать знания из Энциклопедии Атиса. Я пока не в курсе того, что это за знания, но, сдается мне, что они стоят затраченного на них времени.

Здравствуйте, меня зовут Третьяк. Владислав Третьяк

Махровый цвет онлайна

Кроме трех вышеуказанных, в игре есть еще и другие вкусности, и одной из них, вне всякого сомнения, является графика. Чаще всего картинка тут яркая и красочная, иногда переходящая в другую, более тусклую палитру, в зависимости от сезона и местности. Полный комплект красок, наложенных на ладно сшитые трехмерные модели, заставляет думать о смелом художнике, который вдоволь поэкспериментировал с палитрой и нашел-таки нужные сочетания цветов. Завораживающие пейзажи с полупрозрачными, колышущимися от легкого дуновенья ветерка деревьями наводят на мысли об аквариуме, а дополняет эту картину очень красивая вода, время от времени насыщенная бултыхающимися на поверхности гоминами, которые, кстати, плывут отменным кролем. Над головой небо, расчерченное гигантскими корнями планеты-растения, время от времени идет легкий дождь, а порывы ветра то и дело поднимают в воздух столбы пыли и песка. Весной все растения цветут, окрашивая Атис в изумительные оттенки, а зимой засыпают и тускнеют. Интересно, есть ли поблизости тот умственно отсталый человек, который скажет, что это некрасиво? Сэр, к вам это не относится, вы дальтоник, да еще и слепы к тому же.

В ногу с графикой идет и интерфейс игры. Он очень удобен, все разнесено в соответствующие окошки, размер и прозрачность которых можно настраивать. Кроме того, положения и размеры окон можно сохранять на одном из четырех десктопов, которые вызываются в любой момент времени, так что отпадает необходимость подгонять окошки под размеры окна, чтобы вся информация попадала в поле зрения в нужный момент. А еще тут можно писать макросы! Правда, в них можно записывать лишь стандартные действия, ничего нового не придумаешь, но хороший макрос очень сильно экономит время, если вы еще не в курсе.

Не удержусь, чтобы не сказать пару слов о баре для быстрого доступа к экшнам. Всего таких баров десять, и на каждом из них вы можете разместить до двадцати кнопок. Получается двести слотов! И не думайте, что это слишком много, вспомните про настраиваемые экшны.

А вы слышали, как тявкают и рычат монструозные собачки? Очень убедительно. Так же убедительно, как кричат птицы-драконы или шумит ветер. И вода журчит "в тему", не заглушая музыкального фона. Елки-палки, сюда можно втиснуть даже свой MP3-альбом, не отвлекаясь на все остальное. Мне нравится.

Короче говоря...

Эта игра красива. Эта игра интересна. Эта игра стоит каждой минуты потраченного на нее времени и каждого уплаченного за нее цента. Аминь.

РЕЙТИНГ

Критерий	Оценка	Вес
Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Концепция	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО 8.5

EVE online: Exodus

НАПЕРЕГОНКИ С ЕВОЙ

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

И пошли сыны Израилевы среди моря по суше:
воды же были им стеною по правую и по левую сторону.
Ветхий Завет, гл. 14, ст. 22

Жанр MMOG **Издатель** CCP **Разработчик** CCP **Рекомендуется** Pentium 4, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb), выделенка **Сайт** www.eve-online.com

Прошло без малого два года после выхода Eve online, и наши исландские друзья все-таки решились выпустить столь долго ожидаемый глобальный адд-он, который на этапе бета-тестирования проходил под кодовым названием Shiva, а к релизу получил громкое имя Exodus (в переводе с английского - исход, массовое бегство).

Всем срочно торговать

Не сказать, что игроки получили именно то, что ожидали, но все-таки в игру внесли достаточно много изменений и улучшений, чтобы продлить удовольствие еще как минимум на год.

Самые сильные перемены произошли с торговлей. Во-первых, теперь можно получить сведения о продаваемых товарах прямо из космического пространства, для этого совсем не обязательно прилетать на станцию. И даже более того: вы можете не только посмотреть товары, но и разместить заказ на продажу своего добра, правда, с небольшими ограничениями. Вы должны иметь соответствующие торговые скиллы, коих появилось около десятка.

Еще одно нововведение, касающееся купли-продажи: отныне через магазин можно продавать не только стандартные, но и рарные шмотки. Так что теперь экономическая составляющая Eve, и так выделяющаяся в лучшую сторону среди других онлайновых игр, стала просто-напросто великолепной.

Всем срочно воевать

Где-то с годик назад я очень сильно сетовал на то, что между крейсером и бэттлшипом просто огромная целовая пропасть, но нисколько не сомневался в том, что это будет исправлено. Так и произошло. С апдейтом появилось два новых класса кораблей, один из которых как раз умещается посередке. Такие корабли называются бэттлкрузерами, и они действительно служат довольно хорошим подспорьем в добыче денег. Они по-прежнему принадлежат к среднему классу, и на них ставится соответствующее вооружение, но имеют большой плюс в количестве слотов под разные девайсы и более мощные щиты и броню.

Миссии усложнились, появились новые локации для их выполнения - deadspaces. Если до апдейта агент выбирал для вас случайный адрес в пространстве, где паслась парочка пиратов, то теперь, получив заветную букмарку, вы чаще всего подгребаете к большому ускорителю в пространстве, который и отправляет вас прямо в волчью пасть без какого-либо контроля с вашей стороны. В большинстве случаев после этого вы оказываетесь в центре кучи довольно сильных пиратских кораблей, которые начинают методично стирать вас в порошок. Попавшему в такую переделку крейсеру практически ничего не светит, и зачастую боец покидает театр военных действий на спасательной капсуле. Надо отдать должное, первое время все это впрыскивает в кровь увесистую дозу адреналинчика.

После успешного выполнения миссии вы, помимо увеличения своеобразного рейтинга, получаете так называемые loyalty points, накопив которые, вы сможете получить у агента кое-что существенное. По крайней мере, так задумывали разработчики, но часто в чатах можно встретить ругательства игроков, которым агент предлагал в обмен на приличное количество loyalty points всякий хлам.

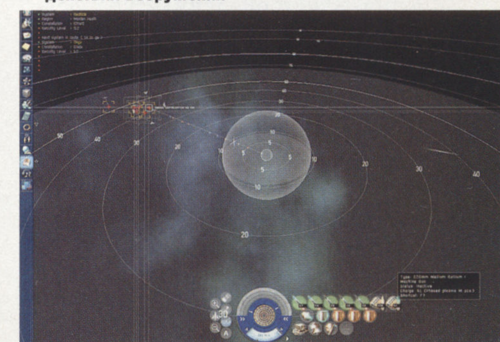
Новенький, только что из доков, калдарский бэттлкрузер

И вообще...

Любителям балансировать на грани теперь предоставлена такая возможность. В игру введена контрабанда. В одном месте товар продается свободно, в другом он находится под запретом. Вот так купили порошочек, летите себе, а на хвосте таможенная служба: "Остановитесь и предъявите груз к осмотру!" В результате вы теряете груз, на вас накладывают большой штраф, а ваш статус сильно понижается. Не уверен, что сумма выручки за контрабанду превышает возможные риски, я не встречал игроков, разбогатевших на этом, но не факт, что их нет.

Апдейт содержит огромное множество других фишек, но рассказ обо всех наворотах займет очень много места. К примеру, теперь на политической карте Eve есть не только расы неписей, но и альянсы, образованные игроками! Таким образом сделан первый шаг к тому, чтобы игроки влияли на сюжетную линию и, как следствие, на все политические процессы, происходящие в игре. Но хватит, я начал с начала и боюсь, что не смогу остановиться. Хотя и сама игра, и адд-он заслуживают многого.

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.1

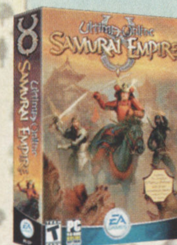


Тактический режим неплохо вписался в общий антураж. Полупрозрачная сфера вокруг меня - радиус действия вооружения

Ultima Online: Samurai Empire

Maya Amano

Старая сказка на новый лад



РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 9.4

На траву легла роса густая,
Полегли туманы широки.
В эту ночь решили самураи
Перейти границу у реки.
Песня из кинофильма "Трактористы"

Жанр MMORPG **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Electronic Arts **Рекомендуется** Pentium 4 1.3 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.eagames.com/official/uo/samurai/us/ **Количество дисков** 1 CD

"Столько не живут!" - изумится иной современный геймер, узнав, что старушке "Ультиме" пошел уже восьмой год. Живут, да еще как! И даже радуют своих фанов регулярными дополнениями. О последнем по счету - Ultima Online: Samurai Empire - и пойдет мое задушевное повествование.

Предыдущий адд-он Age of Shadows (в просторечьи - AoS) коренным образом перелопатил основы "Ультимы", причем далеко не все изменения были положительно восприняты игроками. С тех пор большинство старожилов четко делят историю Британнии на "до и после AoS'a" с явной тоской по прежним временам.

Наученные горьким опытом разработчики на сей раз избавили игроков от крупномасштабных потрясений, правильно рассудив, что для сохранения аудитории полезнее прятать их, эти потрясения, в мелких паблишах и патчах. Поэтому, по сравнению с Age of Shadows, новый адд-он выглядит скорее косметическим, что нисколько не умаляет его значения.

Центральный мотив дополнения - Япония, ее история и культура. Каким образом самураи и ниндзя сумели затесаться в средневековый европейский антураж - этим вопросом пусть мучаются скептики и придиры. Меня же туманное объяснение разработчиков о "неожиданном", но таком своевременном открытии давно потерянных земель вполне устраивает. Понять, почему была сделана ставка на Японию, нетрудно: огромное количество игроков в онлайновые игры проживает в Азии и игнорировать их вкусы было бы глупо. Да и в западном мире интерес к восточной культуре как никогда высок. Ничего не поделаешь - мода.

По давно заведенной традиции адд-он добавил в игру новую территорию Токуно, заселенную необычными обитателями, два новых скилла (bushido и ninjitsu) и море, просто море новых предметов: оружие, армор, одежду, мебель, домашнюю утварь, растения, картины, оригами, скульптуры, музыкальный инструмент для бардов и даже еду.

Открытие Японии

Архипелаг Токуно состоит из нескольких островов. Самых крупных - три (остальные не пригодны для проживания). В переводе с японского их названия означают: Хомаре - "честь", Идзаму - "храбрость", Макото - "честность". На Макото расположен единственный город Токуно - Дзенто, где, помимо стандартных сервисов, можно отыскать учителей bushido и ninjitsu.

Хотя определенное количество земли было выделено под частную застройку, новые территории не стали "спальным районом", как это случилось с Маласом. Если уж проводить аналогии, то архипелаг можно сравнить скорее с Ильшенаром, но в adventurer friendly версии. Заклинания recall и gate travel работают там на вход и на выход; по лесам и полям слоняется армия бродячих лекарей, готовых по первому требованию оживить незадачливого приключенца, а также за умеренную плату снабдить его бинтами и реагентами. Плюс к этому в ключевых местах расположены святилища, в которых тоже можно быстро привести себя в порядок после неудачной встречи с монстрами. "Приключайтесь с комфортом!" - хороший слоган для рекламной кампании нового туристического направления.

А приключаться в Токуно очень даже интересно и прибыльно. Уже первые путешественники разнесли по "Ультиме" весть, что в новых землях с монстров сыплется лут гораздо луч-

Bake kitsune и Oni - отличные кастеры

Ultima Online: Samurai Empire

Крылатый дракон Hiryu - одно из самых сильных животных в игре, доступных для приручения

ше, чем на старых территориях. Была даже выдвинута теория, что таким нехитрым способом OSI пытается подтолкнуть сомневающихся к покупке адд-она. Разработчики только разводят руками: не виноватые мы! Мол, лут везде формируется по одинаковым принципам, а остальное - домыслы и наветы. Возможно, все объясняется тем, что монстры Токуно сами по себе более упитанны, а посему шанс снять с них особо ценную добычу по определению выше. Blood elemental - пожалуй, самый популярный объект кемперства на старых землях - отдыхает. На островах полно монстров, которые превосходят его, как в плане денег, так и в плане лута.

При этом даже самые захудалые токунские монстры способны оказать серьезное сопротивление и просто так не желают расставаться с жизнью и ценностями. Один тощий tsuki wolf, не обладающий магическими способностями, в силах справиться с парой вортексов. Что уж говорить о кастерах! Большинство монстров имеют в своем репертуаре и охотно пускают в ход спецудары: bleed, dismount, double strike, infecting, armor ignore и другие. В общем, легкой прогулки не ждите.

Вольготнее всего в Токуно чувствуют себя профессионалы PvM - тамеры, барды и паладины. Однако и им приходится действовать с оглядкой. Изящная маленькая fan dancer, например, не чувствительна к действию писмейкинга, при этом очень быстро бегает и больно дерется. Ronin и elite ninja вообще глухи к звукам музыки, а спавнятся они обычно недалеко от самых "вкусных" в плане денег и добычи монстров. Барды долго возмущались по этому поводу на своем форуме, но разработчики оставили все как есть. Оно и правильно: постоянное ожидание нападения добавляет острых ощущений.

Рыбы, птицы, звери...

Подробный каталог всей токунской фауны в стиле энциклопедии Брема занял бы несколько страниц, поэтому пройдусь хотя бы по верхам.

Самый страшный монстр Токуно - yamandon, толстый червяк с рожками. Отвлеченно его можно было бы назвать сильнейшим мобом в игре: он быстро передвигается, травит летальным ядом, имеет в арсенале убойные спецатаки. Зазевавшемуся персонажу обычно достаточно пары ударов, чтобы отправиться на тот свет, не спасает и хороший физический резист на броне. Бардовская сложность yamandon'a максимальна - в районе 160, так что даже легендарному провокеру иногда требуется несколько попыток, чтобы натравить его на более слабого монстра. Не советую соваться к нему и тамерам, так как лечить покусанную червяком скотину будет очень трудно. Однако, придумав эту идеальную машину для убийства, разработчики почему-то оставили лазейку для почти безнаказанного над ней надругательства. Да что там лазейку - настоящую дыру! Одно из мест, где спавнится yamandon, находится на мысе, окруженном водой. Хитрые игроки ставят у берега лодку, подманивают туда доверчивого толстяка и без проблем расстреливают заклинаниями или стрелами из лука, благо из-за отсутствия магических способностей yamandon не может телепортнуться к ним или достать спеллами. Обидно! Остается надеяться, что разработчики в скором времени прикроют эту халяву и тем самым спасут подмоченную репутацию самого крутого токунского монстра.

В монстрятнике Токуно есть несколько животных, поддающихся приручению. И каких! Очень неплоха, например, трехвостая лисичка bake kitsune - альтернатива огнедышащей лошадке nightmare. Она занимает два слота контроля, обладает высоким интеллектом, хорошими магическими способностями, особенно устойчива к огненному дамаджу. Только вот ездить на ней нельзя, что несколько снижает ее привлекательность для тамеров.

Rune beetle - это вообще нечто. Травит deadly poison'ом, активно использует разнообразные спецприемы, в том числе удар, который на несколько секунд нейтрализует все резисты противника, отлично кастует. Жук занимает три слота контроля и может использоваться в тандеме с уже упомянутой лисицей, firesteed'ом или nightmare. Словом, превосходное животное, и многие тамеры вовсю используют его вместо традиционных вирмов или драконов.

Yamandon - самый крутой монстр Токуно с подмоченной репутацией

Самурайка из числа NPC с простым японским именем Френсис

Но и это еще не все. Опытные тамеры имеют возможность приручить hiryu - крылатого дракона, по виду напоминающего большую птицу. Он не умеет пользоваться магией, зато обладает чрезвычайно сильной и быстрой атакой. Есть в его активе и два полезных спецудара. Первый понижает физический резист оппонента, второй ссаживает его с лошади (конечно, если он на ней сидел). Большинство hiryu спавнятся со стандартным красно-серым оперением, однако изредка встречаются экземпляры других расцветок - они ценятся среди тамеров гораздо выше, хотя по своим качествам не отличаются от обычных. Hiryu занимают аж четыре слота контроля, но зато их можно использовать в качестве ездовых животных. Младшая разновидность дракончика - lesser hiryu - чуть слабее, однако его могут контролировать не только тамеры, но и самураи в ранге мастера (90,0 bushido).

Путь воина

Теперь о том, что представляют собой два новых "японских" скилла - bushido и ninjitsu.

Темплейты с использованием bushido могут быть разными. Помимо обязательного оружейного скилла, большинство самураев берут parrying - без него основные удары не будут иметь смысла. Причем если обычному воину для эффективного отражения атак необходим щит, то самурай, наоборот, лучше парирует оружием. Шанс блокировать удар высчитывается по сложной формуле, учитывающей текущее значение bushido и parrying. Двуручное оружие имеет небольшое преимущество перед одноручным, использование щита резко снижает вероятность отражения атаки.

Остальные скиллы более или менее опциональны, их подбирают под конкретные задачи - PvM, PvP, охота за артефактами в "Думе" и т.п. Среди вариантов: tactics, anatomy, healing, chivalry, magic resistance, focus и даже necromancy.

На первый взгляд, арсенал самурайских приемов небогат: всего шесть спеллов, которые и спеллами-то можно назвать с большой натяжкой. Однако если приплюсовать преимущества, получаемые от использования такой добродетели, как honor, а также специфические бонусы для парринга и whirlwind'a, то мы увидим, что возможности самурая не так уж и ограничены.

Самурайские спеллы не требуют магических реагентов, однако практически все используют умеренное количество маны.

Honorable execution - последний, добивающий удар. Если он проходит и противник погибает, самурай получает временную прибавку к скорости, а также частично восстанавливает здоровье. В случае неудачи ему грозят массивные потери в резистах на несколько секунд.

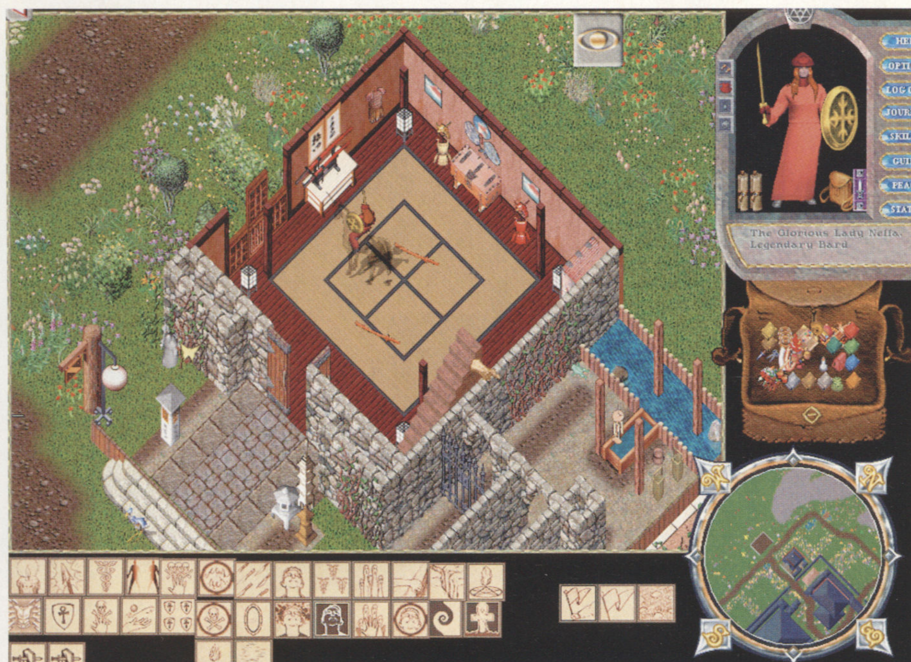
Confidence - это защитная стойка, позволяющая восстанавливать немного здоровья и стамины с каждым отраженным ударом. У этой стойки есть еще одна особенность: после ее активации уровень естественной регенерации хитпоинтов самурая резко повышается на 5 секунд; правда, первая же пропущенная атака (в том числе и магическая) прекращает действие этого бонуса. Всего Confidence позволяет отлечить до 32 хитпоинта на грандмастерском уровне и до 40 - на легендарном. Как самостоятельный способ лечения, этот спелл не слишком надежен, однако в виде дополнения к другим методам очень и очень неплох.

Evasion - еще одна защитная стойка, один из лучших, на мой взгляд, спецприемов самурая. Она действует 10 секунд и дает шанс уклониться не только от обычных ударов, но также от вражеских заклинаний и даже огненного дыхания драконов! К сожалению, evasion и confidence не работают вместе: активация одной стойки тут же отменяет другую.

Counter attack - эта стойка дает возможность после парированного удара автоматически контратаковать противника. Что приятно, counter attack не прерывает вашу собственную атаку, так что при удачном стечении обстоятельств есть шанс нанести два удара практически одновременно. Правда, контратака может не достичь цели.

Lightning strike - основная атака самурая, во время которой он получает 50-процентный бонус к шансу

Ниндзя



UO: Samurai Empire ввела в обиход множество новых предметов в японском стиле

удачного попадания (hit chance). Кроме этого, она дает возможность время от времени проводить критический удар, в результате которого соперник получает прямые повреждения, без учета его резистов. По своему действию такой критикал напоминает спецудар Armor Ignore, который можно выполнять некоторыми видами оружия, однако без снижения дамаджа и всего за 5 единиц маны. Дешево и сердито. У грандмастера шанс нанести критикал равняется 13%, у легендарного самурая (кстати, он носит титул Kengo Samurai) - 20%.

Momentum strike - эта атака полезна, если самурай окружен кольцом врагов. Нанося удар одному противнику, он автоматически пытается достать и другого, причем в случае попадания этот второй получает в два раза больше повреждений. Бонус к дамаджу будет еще выше, если в результате атаки удастся прикончить первого оппонента.

Береги честь смолоду

Образцовый самурай всегда заботится о своей чести, поэтому новая ультимская добродетель - Honor - актуальна для него как ни для одного другого класса. Вкратце ее суть можно сформулировать так: чти врага своего. Чтобы заработать очки honor'а, необходимо перед началом боя выказать уважение сопернику. При этом тот должен находиться в полном здравии и на достаточно коротком расстоянии. Базовое количество поинтов honor'а, получаемых с конкретного монстра, зависит от его рейтинга сложности (при нарушении определенных условий очков будет меньше). Достигнув хотя бы одной ступени в этой добродетели, любой персонаж сможет пользоваться ее бонусами. Если после активации honor'а направить курсор не на монстра, а на себя, игрок на некоторое время будет не уязвим для всех монстров в округе, кроме тех, что уже начали атаку. Это отчасти напоминает действие писмейкинга у бардов, но доступно представителю любого класса, разумеется, при условии достаточной добродетельности.

Помимо этого, у самурая, "уважившего" оппонента, появляется возможность во время схватки достичь совершенства - perfection. Причем совершенство в данном случае - не какая-то абстрактная категория; у него насчитывается десять степеней, каждая из которых добавляет по 10% к наносимым самураем повреждениям. Успешный удар приближает к идеалу, промах - отбрасывает на два шага назад. Таким образом завершающая атака в серии получает 100-процентный бонус к наносимому дамаджу. А если она еще и совпадает с критикалом от lightning strike, удар выходит еще тот.

Если верить информации, изложенной в FAQ на форуме самураев, perfection в определенном смысле заменяет самураю удачу (luck), которая в современной "Ультиме" тоже имеет вполне конкретное числовое выражение. Якобы, достигнув высшей степени совершенства, самурай увеличивает свои шансы снять с поверженного противника ценный лут. У меня пока не было возможности провести полноценное тестирование этой теории, но, если она верна, это было бы здорово, ибо самураи, как правило, не могут позволить себе роскошь жертвовать резистами на арморе в пользу luck'а.

При всех своих несомненных достоинствах чистый самурай - скорее чар на любителя. В плане наносимого дамаджа в PvM он заметно уступает паладинам. (Можно, конечно, втиснуть в темплейт chivalry и наслаждаться преимуществами обоих классов, но у получившегося гибрида будут свои недостатки.) Другое дело - PvP, где непревзойденные защитные качества самураев могут оказаться весьма кстати. Чего стоит только их способность парировать вражеские спеллы! Но пока что на моем родном шарде массового выхода самураев на PvP-арену не наблюдается. Возможно, все дело в том, что адд-ону только три месяца с небольшим и наши "отцы" не успели разобраться во всех премудростях самурайской науки. Поживем - увидим.

От себя хочу добавить, что мне самурай показался крайне любопытным персонажем, и я получаю огромное удовольствие, играя им. Главное - не ждать от него паладинской удали в PvM и грамотно использовать сильные стороны, которые несомненно имеются.

Арсенал ультимских воинов пополнился новыми видами оружия

И мышонок, и лягушка, и неведома зверушка...

По моим ощущениям (правда, не подкрепленным никакой статистикой), ниндзя пользуется у ультимщиков гораздо большей популярностью, нежели самурай. Сегодня по Британнии шагу нельзя сделать без того, чтобы не наткнуться на говорящую крысу или лягушку. Успокойтесь: это не белая горячка, а всего лишь ниндзя, наложивший на себя соответствующее заклинание.

Сознаюсь честно: у меня не было возможности поиграть ниндзя ни на тестовом сервере, ни тем более на регулярном шарде. Но скилл выглядит очень забавным и в умелых руках явно эффективен. Во всяком случае, форумы кишат жалобами на "этих противных ниндзя" и требованиями немедленно их занерфить. (Хотя в этом повинны еще и кое-какие баги, дающие ниндзя незапланированные преимущества в PvP.)

Ninjitsu так же, как и bushido, вписывается в самые разные темплейты. Можно сделать упор на воровских качествах, а можно пойти неверной дорогой наемного убийцы. Как правило, костяк темплейта составляют собственно ninjitsu, связка hiding + stealth и оружейный скилл (чаще всего - fencing). Далее возможны варианты: magery, poisoning, tactics, anatomy, stealing и т.п.

У ниндзя 8 спеллов, большинство из которых тоже используют ману, причем в довольно приличных количествах, что следует иметь в виду при планировании темплейта.

Focus attack - дает бонус к повреждениям и увеличивает шанс попадания на период одной атаки. Размер бонуса обусловлен величиной скилла.

Death strike - удар с "отложенным" дамаджем. Он активизируется спустя пять секунд или если соперник сделает пять шагов. Урон будет выше, если оппонент пытается сбежать с поля боя (можно подумать, что с поля боя обычно удаляются шагом).

У самурая и ниндзя есть свои книги умений

Animal form - с помощью этого спелла, не требующего маны, ниндзя может превращаться в то или иное животное. Чем выше его скилл, тем разнообразнее список вариантов. Всего прокачанному ниндзя доступно 12 форм: кролик, крыса, кошка, собака, лягушка, гигантская змея, лама, остард, bake kitsune (новый монстр), волк, кирин и единорог.

Ki attack - эта атака активизируется на расстоянии от противника, затем ниндзя должен быстро приблизиться к нему, и только тогда она сработает. Чем больше дистанция, тем выше дамадж. На все про все у атакующего - две секунды.

Surprise attack - эту атаку ниндзя начинает в стелс-моде. Обескураженный внезапным нападением противник частично теряет защиту (размер пенальти зависит от уровня ninjitsu).

Backstab - также начинается из стелс-мода, однако в этом случае сам ниндзя получает бонус к дамаджу.

Mirror Image - создает зеркальное отражение ниндзя, которое может поглощать определенное количество дамаджа. Каждый "двойник" занимает слот контроля.

Shadow jump - позволяет телепортироваться в выбранную точку, не покидая стелс-мода.

Помимо спеллов, ниндзя может использовать подручные средства. Например, дымовые шашки (smoke bombs), изготавливаемые алхимиками. Взорвав такую бомбочку, ниндзя получает возможность уйти в хайд, а затем в стелс-мод прямо на глазах у изумленного противника. Дьявольское изобретение, скажу я вам! Также ниндзя умеет бросать отравленные сюрикены (загружаются в специальный кожаный пояс) и дротики (для них плотники делают трубку).

Soulstone - революционное изобретение OSI, позволяющее обмениваться скиллами между персонажами в пределах одного экаунта

Предварительные итоги

На мой взгляд, первый "тематический" адд-он разработчикам вполне удался. Не претендуя на революционность, он, тем не менее, украсил и разнообразил ультимскую жизнь. Правда, нельзя не отметить, что разработчики уже не столько вербуют новых игроков, сколько пытаются удержать ветеранов. Два новых класса - явно не для нубов, для успешной игры ими потребуются опыт и хорошее знание игровой механики. Да и сам Токуно рассчитан скорее на опытных приключенцев.

Что ж, сегодня, когда новые "прогрессивные" MMORPG выходят чуть ли не каждый месяц, за игроков приходится бороться. И старенькая двухмерная "Ультима" выглядит в этом плане очень достойно, за что ей - наши почет и уважение.

Battalion: Head 2 Head

БАТЯНЯ КОМБАТ

ONLINE REVIEW

BIB The Tall

Жанр Online TBS **Издатель** Urbansquall Corporation **Разработчик** Urbansquall Corporation **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, Macromedia Flash, Internet Explorer **Сайт** www.urbansquall.com

Первый ход сделан

Захват нейтральных поселений идет полным ходом

На клетке неприятельского завода стоит наш юнит

Эта игрушка явно создана обладателями светлых голов. Во-первых, потому что она практически копирует основы геймплея первых серий Battle Island, выпущенных компанией Blue Byte в период расцвета ее творческих сил. Во-вторых, потому что ее очень грамотно преподносят. Остановимся кратко на обоих моментах.

С Battle Island я встретился на пороге туманной зрелости и погрузился в нее по уши и надолго. Абстрактная планета с заводами, две стороны, куча разноспособных юнитов и пошаговый режим. Все это увлекало в 1991 не хуже, чем HoMM в 1995. К сожалению, сериал, переживший пару сиквелов, несколько адд-онов и видов сбоку, выродился, и вот уже четыре года Blue Byte нас ничем подобным не радует. Видать, корпит над очередными Settlers по заданию хозяина Ubisoft.

Тем приятнее было обнаружить онлайновый римейк BI, пусть и не столь масштабный, каким был его предшественник. Зато он идеально подходит для игрока-казуала, которому захотелось убить полчаса обеденного перерыва.

Игра происходит на разных картах, содержащих, помимо ландшафтных фишек (дороги, горы, мосты и т.п.), элементы, связанные с получением доходов (денег) и производством юнитов. Представлены все рода войск, за исключением ракетно-стратегических. Авиация, флот, десант, танки, артиллерия, пехота... Все они характеризуются несколькими параметрами: скоростью передвижения, убойностью, броней, количеством хитпоинтов. Есть и специфические особенности: возможность атаковать издалека, перевозить пехоту, захватывать источники ресурсов и заводы.

Игра происходит в походовом режиме, причем любой маневр можно отыграть к исходному состоянию. Т.е. игрок может передвинуть юнит, после этого проверить, насколько эффективно этот юнит может нанести удары по окружающим. И если выяснилось, что ход был неудачным, - можно все начать с самого начала. Правда, чтобы жизнь не казалась совсем уж медовой, существует суммарное временное ограничение на все ходы в рамках одного раунда - две минуты.

Что же касается подачи игры, то: а) у нее имеется вполне достойная бесплатная часть, для которой предназначено восемь карт; б) если нет противника, всегда можно сразиться против AI; в) зарегистрированные юзеры могут организовать батальон, получают дополнительные карты и расширенный набор юнитов.

Ассортимент завода достаточно богат

Победа на двадцатом ходу - неплохой результат

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Концепция	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО 7.7

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

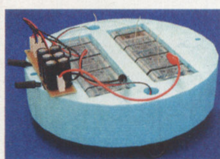
Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.

Commodore 64 возвращается

Старый, добрый "Коммодор"

Tulip Computers продала права на торговую марку Commodore калифорнийскому дистрибьютору цифровой музыки Yeahronimo Media Ventures. В скором времени должна появиться игровая приставка под названием C64 Direct-to-TV. Майк Френи (Mike Freni), глава YMV, заявил, что его фирма пока не собирается запускать линейку персональных компьютеров с легендарным логотипом в производство, однако он не отрицает, что такое развитие событий вполне возможно. Сумма сделки составила $32,6 млн. Напомним, что Commodore 64, наравне с Apple II и Atari XL, был одним из самых первых персональных компьютеров. Появился он в далеком 1982 году и обладал быстродействием в 0,985 МГц. Компания Commodore International объявила о своем банкротстве в 1994 году. - Д.К.

Мух жрет и тем живет

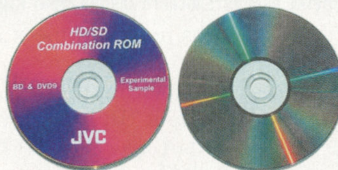


Мухи - это не только дизентерия и брюшной тиф, но и...

Ученые из Западно-Английского института сообщили о разработке робота, который не нуждается в подзарядке от батарей или электросети для поддержания работоспособного состояния. По словам доктора Криса Мэлхиша (Dr Chris Melhuish), разработка, получившая название EcoBot II, способна пополнять свои энергетические запасы благодаря способности ловить и перерабатывать... мух. Для привлечения насекомых используется самая обычная сточная вода, с помощью которой жертва заманивается в ловушку. После этого бактерии, содержащиеся в любых сточных водах, попросту растворяют мягкие ткани животного, открывая доступ к глюкозе, содержащейся в организме, которая впоследствии перерабатывается в энергию, способную поддерживать функциональность робота.

Данная разработка явилась следствием решения проблемы обеспечения функционирования роботов без вмешательства человека. По мнению ученых, в скором времени их устройство будет задействовано при исследовании труднодоступных мест. Недостатком данной конструкции является ее крайняя медлительность: скорость передвижения не превышает десяти сантиметров в час. Да и умеет робот не слишком много. Пока что он оснащен только датчиком температур и радиопередатчиком. Впрочем конструкторы обещают расширить его возможности. Так что можно ожидать, что когда-нибудь появятся компьютеры, использующие кулер не только для охлаждения внутренностей, но и для ловли мух. - Д.К.

VU Games и EA предпочитают Blu-ray



Так выглядит DVD-диск формата Blu-ray. Емкость его, кстати, 33,5 GB

В продолжающейся войне двух DVD-форматов Blu-ray получил неплохую поддержку в лице крупнейших издателей видеоигр: Vivendi Universal и Electronic Arts. Оба мультимедийных гиганта присоединились к Blu-ray Disc Association (BDA), организации, которая объединяет всех сторонников данного формата.

До настоящего времени лагеря сторонников Blu-ray и HD-DVD насчитывали примерно равное количество влиятельных компаний. Так, за Blue-ray выступают Dell, MGM и Disney, а за HD-DVD - Warner Bros., NEC и Paramount.

Переход Vivendi Universal и Electronic Arts под знамена Blu-ray открывает формату хорошие перспективы в игровой индустрии. Особенно если учесть, что PlayStation 3 также будет использовать Blu-ray-привод. Кроме того, изменение баланса сил сможет повлиять на решение тех компаний, которые еще не определились с выбором. - А.И.

Суд - дело долгое

Дальнейшее продолжение получило судебное разбирательство, возникшее после подачи иска против Sony компанией Immersion. Последняя еще в 2002 году обвинила производителя PlayStation в незаконном использовании вибротактильной технологии в джойстиках PlayStation1/2 DualShock. В сентябре прошлого года иск был удовлетворен. Суд обязал Sony выплатить штраф в размере $82 млн. Теперь же стало известно, что кроме штрафа японскому гиганту придется ежеквартально выплачивать истцу 1,37% от доходов от продаж консолей и игр для них. После оглашения приговора суда акции Immersion сразу подорожали на $0,67 или на 11%, их цена составила $6,96 за штуку. Несмотря на то, что суд уже вынес свое решение, исполнительный директор Immersion Виктор Виегас (Victor Viegas) заявил в интервью CBS MarketWatch, что дело, по всей видимости, затянется надолго, так как Sony не намерена сдаваться и обязательно обжалует данное решение. - Д.К.

Джойстик раздора

LG преподносит сюрпризы

Телефон с широкими возможностями для игр

На прошедшей выставке CES 2005 корейская компания LG представила свою последнюю разработку - мобильный телефон LG KV3600. Оказывается, без лишней шумихи и крупномасштабной рекламной акции корейцам удалось разработать новую игровую систему, по своим параметрам дотягивающую до уровня Nintendo DS. В настоящее время неизвестно, на каком процессоре основана разработка, так же как неизвестны и ее точные характеристики. Сообщается лишь о том, что в качестве видеоконтроллера используется ATI w2320 3D, способный выдавать картинку, не уступающую по качеству графике PlayStation. Дисплей, использующийся для игр, представляет собой QVGA LCD диагональю в 2,2 дюйма и разрешением 320x240 пикселей. Звук воспроизводится через два независимых динамика, расположенных рядом с дисплеем, или через наушники, подсоединяемые с помощью разъема диаметром 3,5 мм. Для управления используются, как стандартная крестовина/кнопки, так

и новая система, оснащенная специальным сенсором, улавливающим угол наклона телефона.

В продаже LG KV3600 должен появиться уже в марте этого года и только в Корее. Его цена пока не названа. Когда сей девайс доберется до остального мира, точно неизвестно. Любопытно, что LG не позиционирует свою разработку как игровую консоль, а называет ее "телефоном с широкими возможностями для игр". - Д.К.

Британцы ставят крест на N-Gage

Мда, "горячими" эти финские приставки назвать сложно

Ко всем злоключениям телефона-консоли N-Gage от известного финского производителя Nokia недавно прибавилось еще одно: британская организация Entertainment & Leisure Software Publishers Association (ELSPA) официально перестала составлять отчетные рейтинги продаж игр для N-Gage на территории Великобритании. Англичане мотивировали такое решение тем, что количество этих игрофонов в стране столь мало, а игры к ним продаются так плохо, что данная информация попросту никому не интересна.

Это и не удивительно, учитывая из рук вон плохие продажи N-Gage: по всему миру продано всего лишь около одного миллиона аппаратов, тогда как в своих планах Nokia рассчитывала на пять миллионов. - А.И.

Мобильная MMORPG. И телефоны туда же?

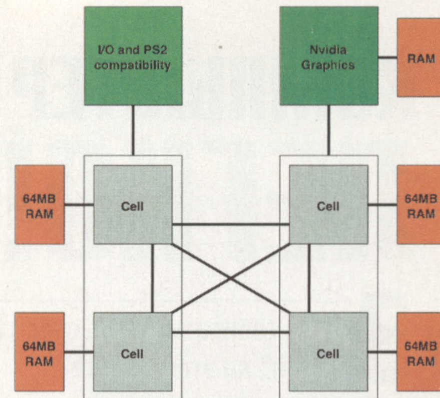
Никто и не замечает, а в карапузной индустрии мобильных игр тоже случаются свои революции. Потому что день, когда карманные забавы ассоциировались с доисторическими шутерами и неказистыми аркадами, давно прошел. Датская компания Watagame изловчилась выпустить для мобильников онлайновую RPG. Era of Eidolon весит сто килобайт, живет в Java-среде и гордится саундтреком от небезызвестного Роба Хаббарда! Подписчиков - уже десять тысяч счастливых европейцев. Подумать только, это настоящая RPG с толкиеновским сюжетом, общением, скиллами, приятной графикой и походовыми боями! Успешный и знаковый в своей категории проект уже обзавелся продолжением под названием Era of Eidolon: Dagonar, а Зорен Аммундсен (гений, придумавший концепцию игры) - креслом директора Watagame. Занятно: идея этой MMORPG зрела три года, то есть с тех доисторических времен, когда не каждый телефон мог похвастаться полифонией, цветным дисплеем и - представить сложно! - интернетом. - Bros

И в самом деле игра!

PlayStation 3 будет крепок GeForce'ом

Что получится, если под капот игровой приставки установить видеокарту от NVIDIA да еще и седьмого поколения? Правильно, получится PlayStation 3 - консоль, поддерживающая DirectX 9, Shader Models 3 и многие другие замечательные штучки. Sony Computer Entertainment уже получила лицензию на оснащение сверхсовременной начинкой анонсированную в декабре консоль.

По словам главы маркетинговой службы NVIDIA Дэвида Романа (David Roman), речь идет о новом поколении графических процессоров, следующим прямо за GeForce 6. По мощи и функциональности GPU должен оставить далеко позади всех конкурентов, и работа в приставочном секторе - лишь одна из сфер применения новинки. Не последней задачей тандема NVIDIA-Sony будет обеспечение стопроцентной совместимости GPU с микропроцессором Cell.



Возможная блок-схема будущей супер-пупер-приставки

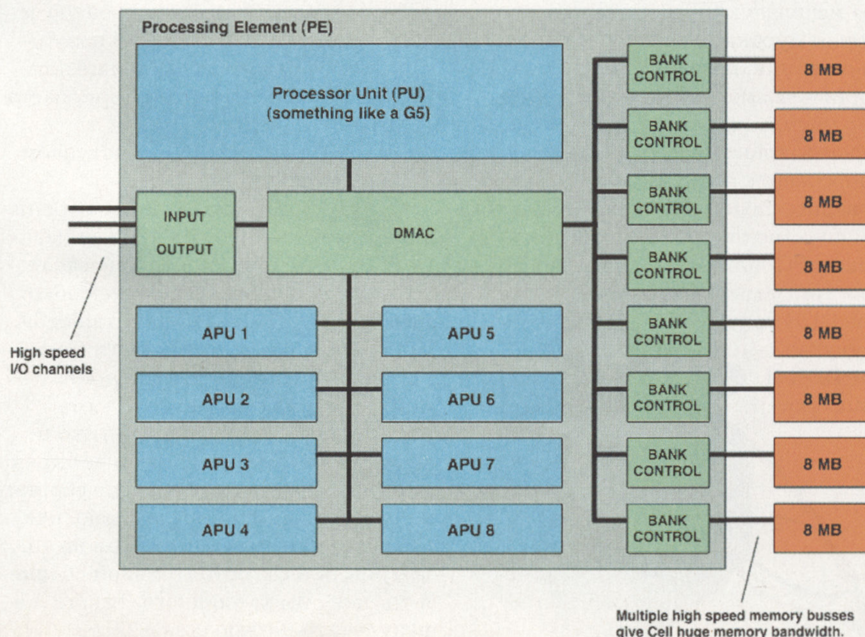
Видимо, процессор NVIDIA действительно представляет собой нечто особенное. Ведь до последнего времени флагман японской электроники предпочитал домашние (in-house) заготовки всем остальным. Впрочем, процессор PS3 (Cell), создаваемый триумвиратом Sony, Toshiba и IBM, тоже не лыком шит. - Bros.

Cellых 4.6 гигагерц!

Все тайное становится явным. Корпорация Sony решила поделиться с общественностью данными о технических характеристиках процессора Cell. Как выяснилось, микрочип обладает тактовой частотой в 4.6 GHz. Более полно спецификация Cell будет раскрыта через месяц на International Solid State Circuits Conference в Сан-Франциско, когда Sony и ее партнеры - IBM и Toshiba - представят публике основную часть технической документации.

Кстати, использование в качестве "сердца" новой PlayStation - не единственное предназначение процессоров Cell. Sony также планирует применять свои микрочипы в телевизорах высокого разрешения и девайсах для работы с высоконасыщенными медийными приложениями. - Bros.

Так предположительно будет выглядеть архитектура процессора Cell



Дмитрий Васильев aka =FPS=NewLander

КОМПЬЮТЕР СВОИМИ РУКАМИ? ЛЕГКО!

Хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо, - сделай это сам.
Житейская мудрость

Зачем собирать компьютер самому, если во многих фирмах сборка бесплатна да и сборщики уже "собаку съели" на этой работе?

✓ Во-первых, можно полностью подобрать комплектующие на свой вкус: ведь зачастую даже в прайс-листах крупных фирм не найдутся все "железки", которые вы запланировали для новой системы.

✓ Во-вторых, можно сэкономить на покупке комплектующих там, где они стоят дешевле (нередко выбранный вами процессор выгоднее приобрести в фирме А, видеокарту - в фирме В и т.д.). На каждой "железке" по отдельности выгадывается чуть-чуть, но в сумме можно сэкономить 10-15% от всей суммы.

✓ В-третьих, согласитесь, есть и определенный спортивный интерес.

Ну и, наконец, непреходящая истина из эпиграфа все еще актуальна. Лозунги же типа "Соберем компьютер за 20 минут в присутствии клиента" наводят на размышления об уровне такой сборки. В качестве наглядного примера упомяну о недавнем случае с моим знакомым, которому в достаточно известной и уважаемой фирме собрали систему, установив оба модуля памяти на один канал и неправильно подключив USB-разъемы, выведенные на переднюю панель корпуса.

Сразу стоит сказать, что ничего сложного в самостоятельной сборке нет.

Основных правил всего два:
- быть внимательным;
- не прикладывать грубую силу.

Внимательность нужна для того, чтобы не забыть подключить все шлейфы, кабели питания и прочие прибамбасы. В особо клинических случаях люди умудряются даже кулер неправильно поставить: лично наблюдал в сервисе человека, установившего "карлсона" на Athlon XP с разворотом на 180°, из-за чего случился скол ядра процессора. И это несмотря на имеющуюся на нижней стороне радиатора кулера выемку, совпадающую с выступом на процессорном гнезде!

Второе правило - не более чем продолжение первого, если вы все же допустили ошибку. Производители железа используют в полной мере "защиту от дурака", поэтому вставить что-то не так, как оно должно стоять, просто невозможно. Так что, если, скажем, модуль памяти не хочет вставать на свое законное место, не стоит принуждать его к этому силой. Лучше проверьте, правильной ли стороной он повернут (не ставите ли вы его случайно в PCI или AGP слот, и совпадает ли тип памяти с типом разъема: модуль DDR не удастся засунуть в слот DDR II и наоборот).

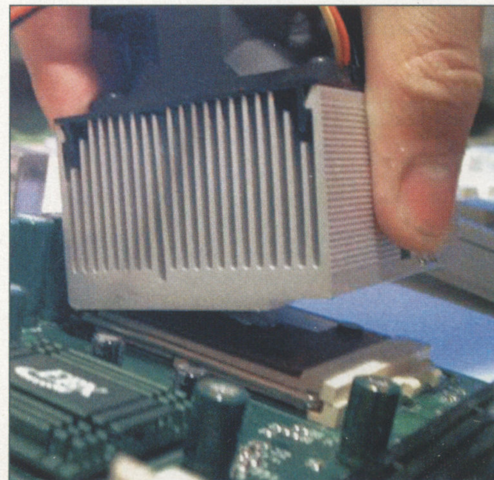
Будем исходить из того, что при выборе железа вы не допустили грубых ошибок и все подобранное вами "железо" совместимо. То есть вы не приобрели PCI-E видеокарту для разъема AGP (или простого PCI), не подобрали "мамку" на Socket 775 для процессора Athlon, не будете пытаться вставлять ископаемые модули SDRAM PC133 в слоты DDR новой "материнки" и т.п.

Итак, приступаем. Сперва выбираем место, где будем собирать систему. Лично мне удобно заниматься сборкой, бросив корпус и все железяки на диван и поставив поблизости чашечку кофе и включив музыку. Естественно, такой вариант далеко не оптимален, и за возможные негативные последствия его применения я нести ответственность не собираюсь. Лучше собирать комп на столе, обеспечив хорошую освещенность рабочего места и позаботившись об удобном хранилище для мелочей (винты, отвертки, термопаста и т.п.).

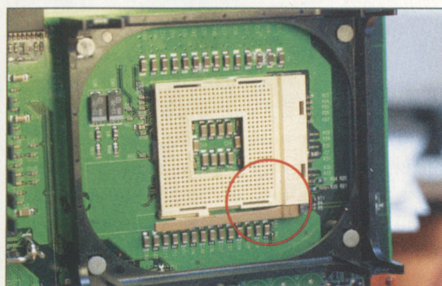
Место подготовили? Приступаем непосредственно к сборке.

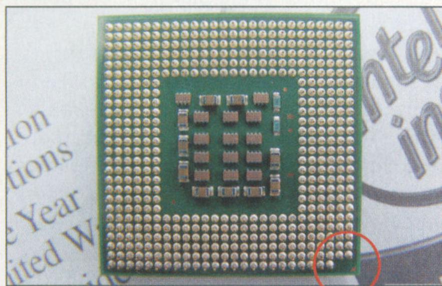
Сразу предупреждаю: не торопитесь! Вы ведь на поезд не опаздываете? Ну а если все же опаздываете, то отложите сборку до более спокойных времен. Собираете вы для себя, горячо любимого, поэтому стоит в полной мере пользоваться принципом "семь раз отмерь, один - отрежь". Я свой первый комп тихо и неторопливо собирал около четырех часов. Но зато проблем после сборки не было никаких: все работало, как швейцарские часы, несмотря на то, что опыта в самостоятельной сборке я тогда не имел никакого. Такого же результата желаю и вам.

Первый этап - установка в корпус материнской платы. Тут есть два варианта: либо поставить процессор и кулер на материнскую плату до размещения последней в корпусе (удобнее при установке кулера, но менее комфортно при монтаже платы в корпус), либо после размещения "материнки" в корпусе. Как правило, рекомендуется вариант с установкой процессора и кулера на уже вставленную в корпус "мать", но я бы посоветовал для сборки (особенно, если вы ранее этим не занимались) первый вариант. Он снимает риск неправильной установки кулера (можно до окончательного закрепления конструкции осмотреть ее со всех сторон на предмет выявления "косяков") и упрощает сам процесс, поскольку вы не ограничиваетесь тесными рамками корпуса. Удобству же закрепления материнской платы в корпусе это почти не мешает (только постарайтесь как можно меньше задевать кулер при последующей установке "мамы").



Вставить процессор в его гнездо на материнской плате неправильным образом не получится: присмотритесь к ножкам процессора (в случае с Socket 775 - к "дыркам"). По углам всегда есть 1 или 2 точки, не занятые ножкой или "дыркой". Ваша задача: совместить эти точки с соответствующими точками на гнезде процессора, которые также легко заметны. И не забудьте перед тем, как ставить процессор, отогнуть от гнезда лапку (рычаг) крепления (актуально для всех систем, кроме Socket 775): без этого действия вставить процессор тоже не получится. После установки верните лапку обратно, зафиксировав ножки процессора.





Установив кулер, сразу подключите его к трехконтактному разъему питания на материнской плате - сборке это не помешает, зато потом хлопот будет меньше. Да и запустить систему без нормального охлаждения не получится (а если учесть, сколько всего еще подключать - о питании кулера вполне можно потом забыть).

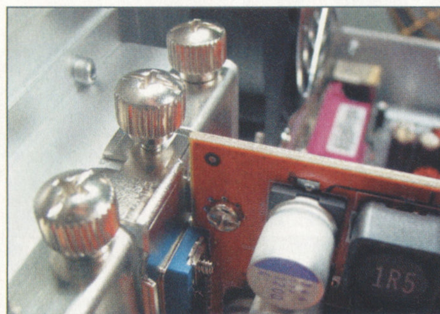
Кстати, в некоторых корпусах (например, ASUS Ascot 6AR) перед установкой материнской платы предварительно надо установить штифты, к которым, в свою очередь, уже будут прикручиваться винты, крепящие материнскую плату.

Итак, материнская плата установлена. Как видите, ничего особо сложного тут нет. А все остальное, по большому счету, оказывается еще проще.

Установка плат расширения и модулей памяти сложностей не представляет: ошибиться стороной PCI или AGP платы просто невозможно из-за наличия планки с выходами на заднюю панель корпуса, а слоты для модулей памяти имеют перемычку, не позволяющую вставить модуль неправильной стороной.

При установке PCI-карт (звуковая карта, TV-тюнер и т.п.) по возможности стоит использовать слоты, стоящие подальше от процессора и AGP-разъема, для чего есть сразу две причины. Во-первых, ближайшие к слоту AGP слоты PCI обычно совпадают по прерыванию с другими устройствами, что может несколько понизить производительность системы (хотя для современных компьютеров это падение производительности очень мало). Во-вторых, желательно разместить платы расширения подальше от видеокарты, чтобы обеспечить ей наилучший режим охлаждения (PCI-устройства нагреваются при работе и совершенно незачем размещать лишний источник тепла в непосредственной близости от и без того весьма горячей видеокарты).

Не забудьте закрепить установленные платы расширения. В приличных корпусах это делается пластиковыми защелками, а в дешевых, как правило, приходится по старинке закручивать винты отверткой. Также, если это предусмотрено конструкцией вашей материнской платы, используйте дополнительное крепление (защелку) на слоте видеокарты.



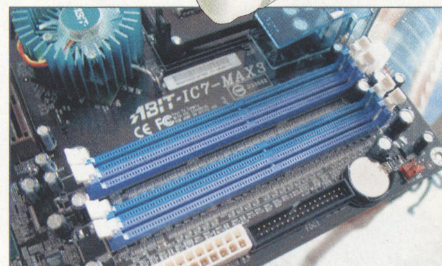
При установке модулей памяти в двухканальном режиме обратите внимание на слоты, в которые вы их вставляете: модули должны быть установлены в слоты разных каналов памяти (уточните их расположение по описанию материнской платы).

О выборе термопасты

То, что использовать термопасту необходимо, - это реалии жизни, игнорировать которые нельзя. Но не все термопасты, идущие в комплекте с кулерами, достаточно эффективны. Отлично себя зарекомендовали варианты, которыми комплектуются системы охлаждения от Zalman и Titan, достаточно неплохо - термоинтерфейс кулеров GlacialTech Igloo (у последних термопаста сразу нанесена на подошву радиатора). Если же к кулеру прилагается невзрачный пакетик со скромной надписью типа "Silicon compound", такую термопасту лучше сразу заменить. Наилучшим выбором будут отечественные термопасты КПТ-8 и АлСил-3, которые, по меньшей мере, не уступают лучшим зарубежным аналогам (в случае с АлСил не перепутайте термопасту АлСил-3 с термоклеем АлСил-5 - подобная ошибка может стоить вам очень дорого).

В обязательном порядке следует менять так называемую "терможвачку" - этот термоинтерфейс легко отличить по весьма схожей с жевательной резинкой консистенции. В теории с ним все очень красиво: при нагреве "терможвачка" размягчается и обеспечивает хорошее прилегание процессора к подошве радиатора. Но на практике эффективность данного метода очень низка, поскольку теплопроводность этого вещества намного хуже, чем даже у посредственной термопасты.

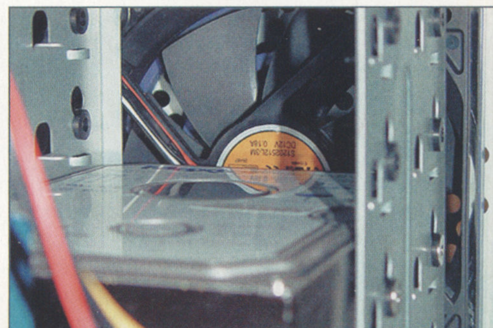
При нанесении теплопроводной пасты на процессор соблюдайте принцип умеренности: от того, что вы буквально утопите "камень" в термопасте, охлаждение не улучшится. Задача термопасты заключается в том, чтобы улучшить прилегание ядра процессора (или его крышки) к подошве радиатора путем заполнения имеющихся неровностей. Добавляйте 1-2 капли, не больше.



Теперь устанавливаем оптические приводы (для этого может понадобиться снятие лицевой панели корпуса), жесткий диск, флоппик. В идеале для удобства сборки отсеки под HDD и FDD должны быть съемными, а 5,25" отсеки - оснащены салазками. В дешевых корпусах, как правило, ничего подобного нет (там надо спасибо говорить, если хоть края боковых стенок завальцованы: далеко не одна рука сборщика порезалась об острые кромки дешевых "тазиков").

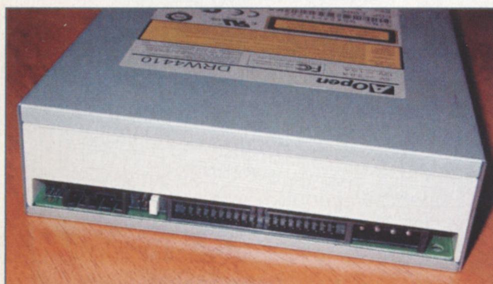
При подключении IDE-устройств жесткие диски следует поместить на один канал, а оптические приводы - на другой (при установке на один шлейф будет заметно тормозить, как HDD, так и CD или DVD-привод в случае их одновременной работы: например, при записи CD или копировании информации с CD на винчестер).

Так выглядят корзины для HDD в хороших корпусах



При установке CD/DVD-привода и HDD обратите внимание на положение джамперов на задней стенке устройства. В принципе, можно все джамперы поставить в положение auto: современное железо, как правило, распознает это вполне нормально. Если же возникнут проблемы, то, поскольку мы ставим "оптику" и винт на разные каналы IDE, следует установить джамперы в положение master (в соответствии с каналом, на который устанавливаем привод: primary или secondary). В случае установки двух HDD или оптических приводов, на второй из них джампер следует поставить в положение slave (также с указанием соответствующего канала). Разъяснение значений положений джампера приводится на самом приводе, а разделение каналов IDE следует искать в инструкции к материнской плате или в подписях к самим IDE-разъемам непосредственно на плате (IDE1 - primary, IDE2 - secondary).

Напоследок отметим, что, в случае переноса старого HDD на новую систему, его стоит поставить в положение slave и хранить на нем второстепенные данные, к которым не приходится часто обращаться. Операционную систему следует ставить на более быстрый новый диск, который должен быть установлен как master.



Основной этап сборки завершен. Остается лишь подключение шлейфов IDE (или SATA), разъемов USB и FireWire, LED-индикаторов передней панели корпуса, а также разъемов питания.

Со шлейфами IDE или SATA, а также кабелем "флопповода" проблем быть не должно: все они ставятся только в одном положении.

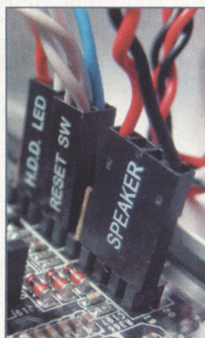
Для улучшения охлаждения корпуса предпочтительнее использовать шлейфы IDE круглого сечения (они обычно идут в комплекте с престижными моделями материнских плат, а в последнее время - и с не особо дорогими). Обычные "широкие" шлейфы довольно серьезно препятствуют свободному прохождению воздуха, снижая эффективность корпусных вентиляторов (наличие пары таких кулеров - по одному на вдув и выдув - весьма желательно). Если в корпусе изначально таковых нет, то стоит их приобрести. Лучше взять почти вечные (50000 часов наработки на отказ) кулеры на двойных шарикоподшипниках примерно по $4-6 за 80-мм модель. При этом в комплекте идет переходник питания, который пригодится при малом количестве трехконтактных разъемов для кулеров на материнской плате. Дешевые же вентиляторы за $2-3 обычно основаны на подшипниках скольжения, они менее долговечны и быстро разбалтываются.

Подключение FireWire- и USB-разъемов элементарно: на большинстве корпусов контакты для фронтальных портов, подсоединяемые к материнской плате, скомпонованы в удобный блок. Ну а если даже и используются отдельные проводки, не составляет большого труда их подсоединить, используя подписи на разъемах

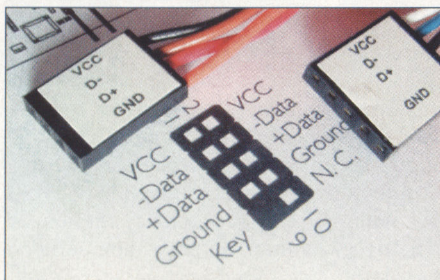
Вот такие они - вечные кулеры

и инструкцию к материнской плате. Аналогично выполняется и подключение индикаторов работы жесткого диска (HDD LED) и питания (POWER LED): смотрим подписи на проводках и надеваем их на соответствующие штырьки. Ничего сложного, но требует внимательности. Если звуковая карта у вас встроенная, то вывод ее выходов на переднюю панель (если это предусмотрено конструкцией корпуса) делается точно так же.

С питанием все тоже просто: основной 20-контактный разъем питания спутать с чем-либо другим не получится при всем желании (для практически всех материнских плат на основе процессоров Pentium 4 и некоторых для процессоров AMD используется также дополнительный 4-контактный разъем питания, подключающийся рядом с основным: тоже проблем возникнуть не должно). При подключении питания к остальным устройствам есть лишь один нюанс. Он заключается в том, что нагрузку на шлейфы питания БП (обычно их 2-3, по 4 разъема питания на каждом) стоит распределить примерно поровну. Если вы на один шлейф питания повесите, скажем, жесткий диск, CD-ROM, флоппик и дополнительное питание мощной видеокарты, БП будет очень сильно греться.



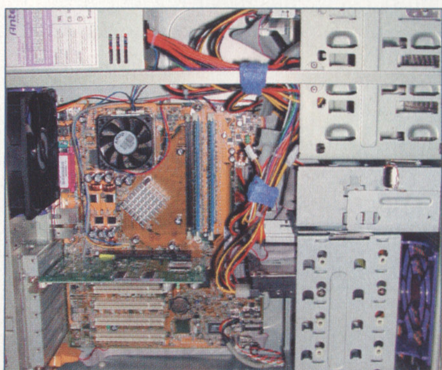
Ничего сложного: все подписано



... в крайнем случае - поможет инструкция

Теперь остался последний этап: оптимизация внутреннего пространства, чтобы в нем не болтались, мешая охлаждению, провода. Рекомендую не жадничать, разыскивая по дому бечевку или резинки, а потратить доллар-другой на упаковку нейлоновых стяжек, которыми следует закрепить эти "лишние" провода поближе к стенкам и крышке корпуса с таким расчетом, чтобы они создавали как можно меньше помех для воздушного потока корпусных кулеров. Учитывая количество стяжек в одной упаковке, вам и всем вашим знакомым хватит ее на много лет.

Ну вот, по большому счету, и все. Внимательно окидываем взглядом то, что получилось, выискивая недочеты (неподключенные разъемы, плохо закрученные винты, болтающиеся провода), и, при наличии таковых, немедленно исправляем огрехи. Подключить колонки, устройства ввода, монитор и прочее (принтер, сканер и т.п., если имеется), полагаю, вы сумеете и без моих подсказок. Если вы были внимательны и аккуратны при сборке и вам не достались бракованные комплектующие - все должно заработать.



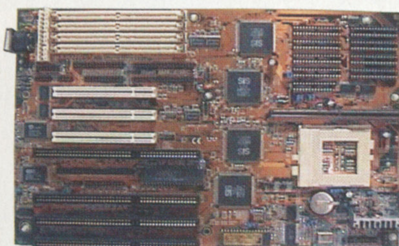
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

ДОМ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА. ГОТОВИМСЯ К ПЕРЕПЛАНИРОВКЕ

Все течет, ничто не стоит на месте.
Гераклит

Возможно, вы никогда над этим не задумывались или принимали нынешнее положение вещей как должное, но являющийся сейчас основным стандартом корпусов ATX (Advanced Technology Extended) уже не до конца удовлетворяет современным требованиям. Он существует почти 10 лет: первый вариант был разработан компанией Intel еще в 1995 году, а текущая версия 2.03 имеет "стаж" около трех лет (все ее отличие от предшественницы заключается в наличии дополнительного четырехконтактного разъема питания для процессоров Pentium 4).

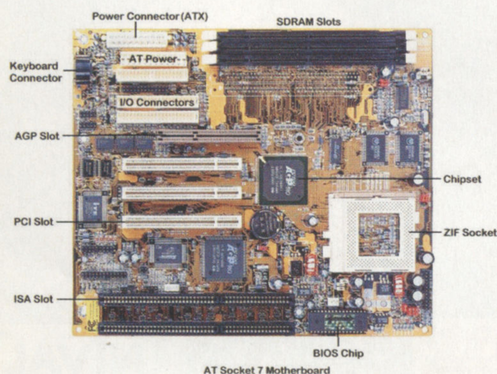
Как получился ATX



Материнская плата формата Baby AT

Материнские платы ATX своими корнями уходят еще глубже в прошлое, чем сам стандарт. Они были получены путем простого разворота на 90° "мамки" одного из вариантов более старого формата AT - Baby AT. Разумеется, одним разворотом дело не ограничилось: были изменены параметры питания и т.п., но это был именно развернутый Baby AT, получивший за счет подобного "хода конем" возможность установки длинных карт расширения и более удобное для монтажа и охлаждения расположение процессорного гнезда.

...и развитие этого формата - "материнка" ATX

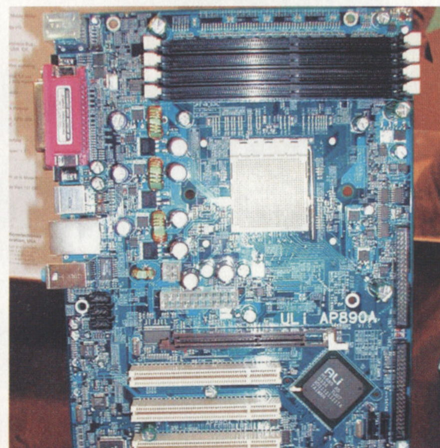


Тепловыделение современных компьютерных комплектующих очень высоко, тогда как расположение элементов на материнских платах ATX отнюдь не оптимально в плане эффективности охлаждения. Малогабаритные корпуса ATX страдают от постоянного перегрева (в случае установки достаточно мощной начинки), а полноразмерные - слишком громоздки и шумны из-за многочисленных вентиляторов. Системы же, спроектированные для максимально тихого охлаждения, стоят баснословно дорого и, опять же, не избавляют от больших размеров корпуса.

Но даже если вас вполне удовлетворяют нынешние корпуса и материнки, эту статью прочитать все равно будет полезно, чтобы в один прекрасный день не упереться лбом в печальный факт несоответствия свежекупленной "мамки" имеющемуся корпусу. Впрочем, этот момент пока еще достаточно далек: согласно прогнозам компании Intel, разработавшей новый форм-фактор BTX (Balanced Technology Extended), о котором и пойдет речь, даже в 2007 году порядка 30% корпусов все еще останутся привычными ATX.

В чем же отличие нового стандарта? В первую очередь, это улучшение охлаждения комплектующих, что потребовало перетасовки элементов материнской платы для обеспечения оптимального прохождения воздуха (обратите внимание на расположение слотов на материнках BTX: они все размещены параллельно воздушному потоку).

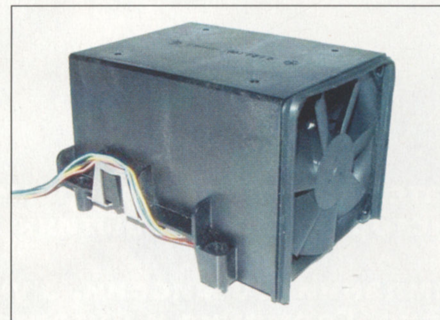
Образец материнской платы формата BTX на чипсете ALi для Athlon64 Socket 939



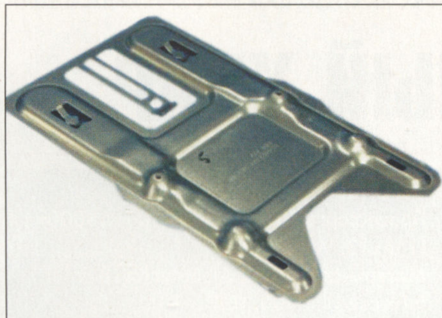
Основную ответственность за охлаждение начинки несет т.н. "модуль теплового баланса", представляющий собой массивный процессорный радиатор, помещенный в пластиковый кожух со встроенным вентилятором, втягивающим в систему воздух снаружи с передней стороны корпуса. Предусмотрено два типа этого модуля: тип I (для полноразмерных корпусов) и тип II (для малогабаритных систем). Стоит отметить, что за крыльчаткой вентилятора этого модуля установлена дополнительная неподвижная крыльчатка, призванная выпрямлять воздушный поток для снижения шума и повышения эффективности охлаждения. Согласно спецификациям стандарта, оба типа этих охлаждающих устройств гарантируют любым процессорам нагрев не выше 36°C. Весьма неплохой показатель, если учесть, что даже с лучшими существующими системами охлаждения (исключая экстремальные варианты с использованием элементов Пельтье или жидкого азота) температура старших моделей процессоров находится в районе 50° C.

Нагретый после прохождения через расположенные внутри корпуса комплектующие воздух выбрасывается наружу вентилятором блока питания.

Модуль теплового баланса

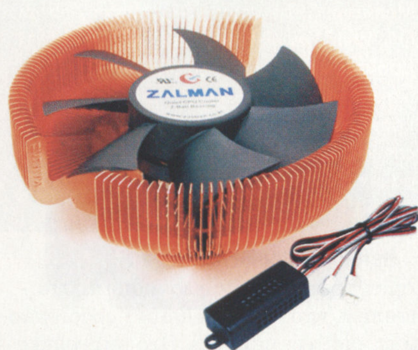


Для установки модуля теплового баланса и крепления материнской платы в системном блоке используется единый для всех типов корпусов BTX поддерживающий модуль. Он повышает устойчивость системы к ударам и толчкам и препятствует прогибу материнской платы, что позволило увеличить максимально допустимую массу процессорного радиатора с 450 г в спецификации ATX до 900 г в новом стандарте.



Поддерживающий модуль

Для ATX также нередко встречаются кулеры с массой, ощутимо выходящей за рамки стандарта: например, "семитысячная" серия от Zalman с массой кулера свыше 700 г (а у последней модели этой линейки - CNPS 7700 Cu - она дошла до 918 г).



Zalman CNPS 7700 Cu

Существует три типоразмера материнских плат BTX:

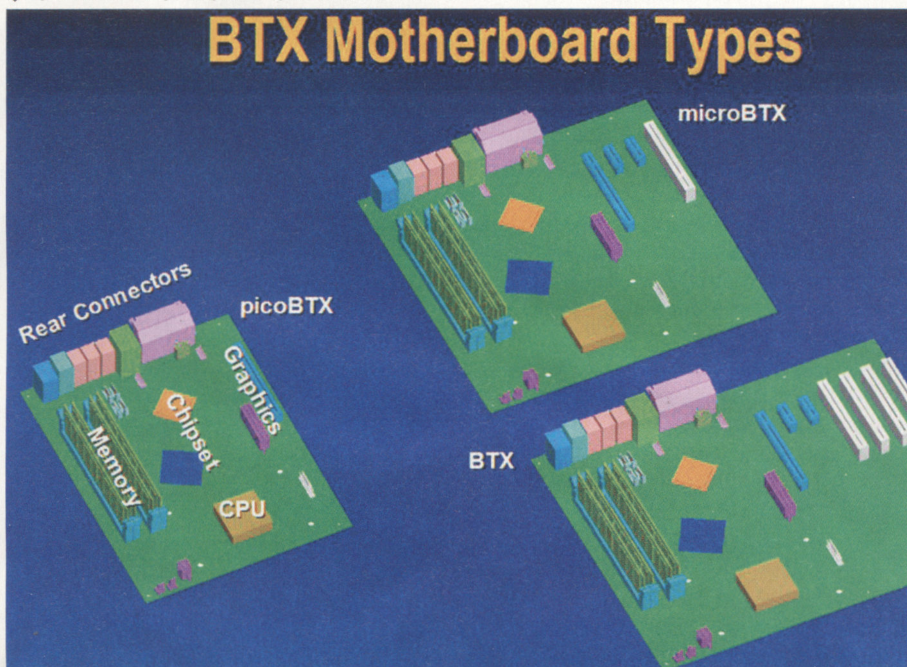
- BTX (полноразмерная), позволяющая установить до 7 карт расширения;
- microBTX, имеющая до 4 слотов расширения (для корпусов уменьшенных габаритов);
- picoBTX с одним-единственным слотом расширения (для сверхкомпактных систем).

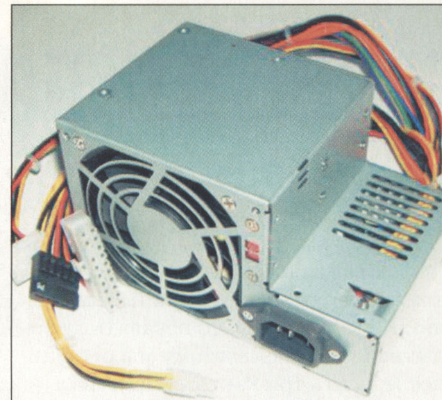
Корпуса также имеют три типоразмера под соответствующие платы:

- Expandable Tower ("расширяемая башня"): наиболее близок по габаритам к нынешним Midi Tower. Система питания этого типа корпусов совместима с существующими блоками питания ATX (впрочем, тут многое зависит от дизайна корпуса: не всегда он предназначен для установки такого БП). Корпус имеет по два внешних отсека 5,25" и 3,5".

- Desktop: в принципе, по размерам также не слишком отличается от существующих корпусов аналогичной компоновки. Для накопителей предусмотрены по одному 5,25" и 3,5" внешнему отсеку. Блок питания для него новый, стандарта CFX12V.

Сравнительные размеры материнских плат BTX





Блок питания CFX12V

- Small Form Factor: самый миниатюрный из всех типов корпусов BTX. Как и Desktop, он имеет по одному 5,25" и 3,5" внешнему отсеку. Блок питания предусмотрен несколько иной: типа LFX12V (от CFX12V он отличается менее мощным вентилятором, который при установке в корпус больших габаритов не справится с его охлаждением).

В целом можно сделать следующий вывод: при возможности выбора при покупке между ATX и BTX последний имеет явное преимущество по возможностям охлаждения и уровню шума системы, а также несколько более компактные размеры. Учитывая, что эти факторы влияют, как на условия работы "железа", так и на комфорт для пользователя, причины для предпочтения нового форм-фактора оказываются достаточно вескими. Сегодня такие системы еще не имеют широкого распространения (да и вообще найти их в продаже практически невозможно, хотя производство комплектующих формата BTX уже началось). Так что, если в ваших краях на момент покупки новой системы не окажется комплектующих данного стандарта, вполне можно обойтись проверенным временем форматом ATX, который еще способен прослужить несколько лет. Все же BTX - это эволюция, а не революция.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

X800. ATI НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

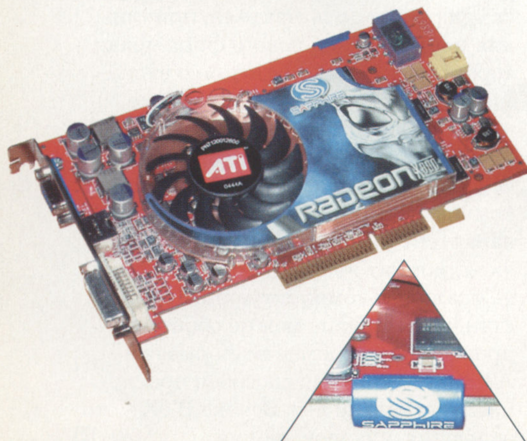
Наши герои

Топовые видеоакселераторы от NVIDIA у нас уже были. Но не ЖыФорсами едиными живет индустрия компьютерных развлечений. Компании ATI тоже есть что показать любопытной публике. Поэтому мы решили исследовать три карты семейства Radeon X800: X800XT Platinum Edition, X800XT и несколько более доступную X800Pro (все тестируемые карты предназначены под разъем AGP). Первые две модели изготовлены традиционным партнером ATI - компанией Sapphire (тестируемые платы были в комплектации OEM: антистатический пакетик, диск с ПО и комплект переходников и кабелей). "Бюджетный хай-энд" X800Pro - выходец из модельного ряда относительно недавно приступившей к производству Radeon'ов фирмы Gigabyte в достаточно богато упакованном боксе. Помимо указанного для предыдущих карт набора, в коробке оказался диск с плеером PowerDVD 5, а также три игры: Counter Strike: Condition Zero, Joint Operation: Typhoon Rising и Thief: Deadly Shadows (последняя - на DVD).

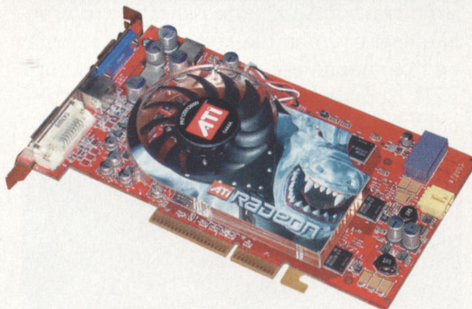
Sapphire X800XT Platinum Edition

- **Частота чипа:** 520 МГц
- **Частота памяти:** 1120 МГц
- **Память:** 256 Мб GDDR3
- **Пиксельных конвейеров:** 16
- **Вершинных процессоров:** 6
- **Техпроцесс:** 0,13 мкм
- **Цена:** $570

Эта карточка до недавнего времени была флагманом среди видеоускорителей ATI. Ныне его место занимают представители линейки X850, имеющие более высокие тактовые частоты (старшая модель X850XT PE: 590/1180 МГц на чипе и памяти соответственно). Но и X800XT тоже не лыком шит, уступая не слишком много, ведь иных принципиальных отличий между картами на основе X800 и X850 нет.



Sapphire X800XT



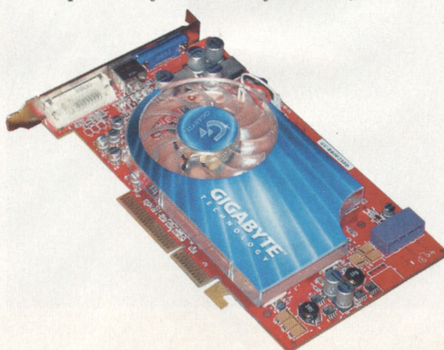
- **Частота чипа:** 500 МГц
- **Частота памяти:** 1000 МГц
- **Память:** 256 Мб GDDR3
- **Пиксельных конвейеров:** 16
- **Вершинных процессоров:** 6
- **Техпроцесс:** 0,13 мкм
- **Цена:** $540

Чуть "облегченная" в сравнении с X800XT Platinum Edition версия видеокарты. Уменьшение тактовых частот позволило несколько снизить цену. Все внешние отличия от старшей модели заключаются в отсутствии планки с эмблемой Sapphire на ребре карты и наклейки на разъеме дополнительного питания.

Gigabyte X800Pro

- **Частота чипа:** 475 МГц
- **Частота памяти:** 900 МГц
- **Память:** 256 Мб GDDR3
- **Пиксельных конвейеров:** 12
- **Вершинных процессоров:** 6
- **Техпроцесс:** 0,13 мкм
- **Цена:** $440

Бюджетная версия X800. Помимо понижения тактовых частот, карточка лишилась четырех пиксельных конвейеров (которые, впрочем, при удаче можно разблокировать с помощью Riva Tuner). При тестировании больше всего проблем вызвала именно эта модель: после установки драйверов система висла при загрузке. Только путем длительных плясок с бубном удалось заставить этот девайс пройти тесты. Скорее всего, дело в дефекте данного конкретного экземпляра карты (с другими двумя ничего подобного не наблюдалось с теми же версиями дров, поэтому на софт кивнуть не получается).



Тестовая конфигурация

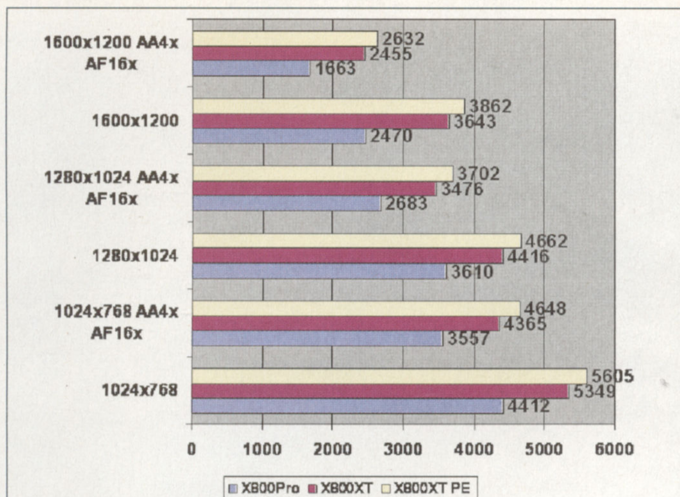
Процессор: AMD AthlonXP 2500+@3000+ (166x13, Vcore=1,8V)
Материнская плата: Albatron KX18 Pro II (nForce2 Ultra400, UDP 5.10)
ОЗУ: 2x512 Мб DDR333, тайминги 7-3-3-2,5 в двухканальном режиме
Жесткий диск: IBM IC35L080AVVA07-0 (80 Гб, 7200 об/мин)
Звуковая карта: Creative Audigy2ZS
DVD-ROM: Toshiba SD-M1612
CD-RW: Mitsumi CR-48XGTE
Корпус: ASUS Ascot 6AR
Блок питания: PowerMan Pro HPC-420 (420 Вт)
Монитор: CRT Samsung SyncMaster 765MB
ОС: Windows XP Professional SP2 (Rus)
Драйверы видео: ATI Catalyst 4.12 (качество на максимуме, вертикальная синхронизация и оптимизации отключены, сглаживание (AA) и анизотропная фильтрация (AF) включались по мере необходимости).

Немного теории

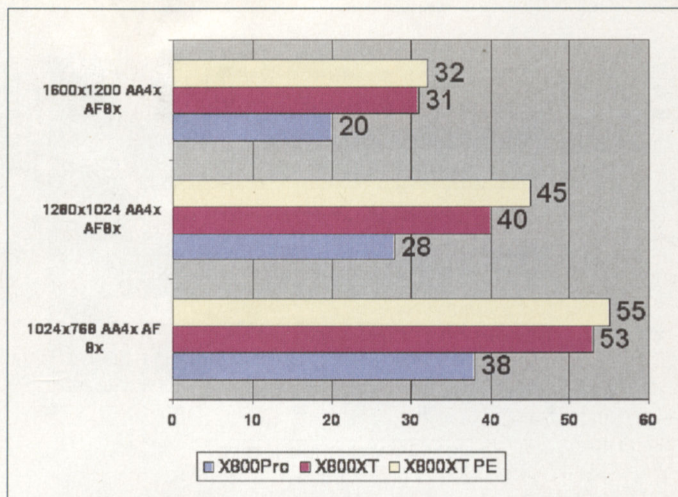
Перед тестовой частью напомню читателям, что представляют собой карты данного семейства. Это видеоакселераторы высшего ценового сегмента ($400-600), которые призваны обеспечить абсолютно комфортную скорость при игре в любые современные игры на максимальном качестве. Конкурируют с данным семейством видеокарты NVIDIA на основе графического процессора GeForce 6800.

К изначальным преимуществам ATI можно причислить заметно меньшие габариты систем охлаждения видеокарт (с некоторыми моделями GeForce не всегда возможно вставить карту расширения даже во второй слот PCI, тогда как Radeon'ы позволяют воспользоваться и первым) и несколько более умеренные запросы к питанию. Принципиальные преимущества последнего поколения карт NVIDIA - поддержка Shader model 3.0 (что позволяет реализовать на этих карточках наиболее впечатляющие спецэффекты, правда, зачастую за счет некоторой потери скорости) и возможность совместной установки двух видеоадаптеров в одну систему через интерфейс SLI (для PCI-E-модификаций этих карт).

Что касается скорости, то просто сравним результаты нынешнего теста с опубликованным в №10 (89) обзором карт на основе GeForce 6800. Впрочем, учитывайте, что не все тестовые программы будут одинаковыми: появились 3DMark05 и Half-Life2, не использовать которые - просто преступление, а объем журнала, к сожалению, остался неизменным. "Ил-2" также "дорос" до версии 3.04, поэтому пря-



3DMark05



Doom 3

мая аналогия с прошлым тестом игры v.2.04 неактуальна (многие считают, что "Перл Харбор" с установленными патчами заметно подтормаживает).

Переходим к практике

Как уже было отмечено, набор тестов в сравнении с предыдущим обзором несколько изменился. Сейчас он выглядит следующим образом:

Синтетические тесты:

- 3DMark05

Игровые тесты:

- DOOM 3;
- Half-Life 2;
- Far Cry;
- "Перл Харбор" (установка поверх "Ил-2 Штурмовик. Забытые сражения", версия 3.04m).

3DMark05

Разница в классе карт показана весьма наглядно. С повышением разрешения "обрезанный" Radeon X800Pro явно проваливается, но его отставание от старших карт не столь велико, как у конкурента из стана NVIDIA - GeForce 6800. Это объясняется, как меньшим отставанием от более дорогих модификаций по тактовой частоте, так и наличием дополнительного вершинного процессора (на GeForce 6800 один из 6 вершинных процессоров заблокирован).

Старшие модели идут с не слишком большим, но явно заметным отрывом во всех режимах, примерно повторяя ситуацию с GeForce 6800GT и Ultra.

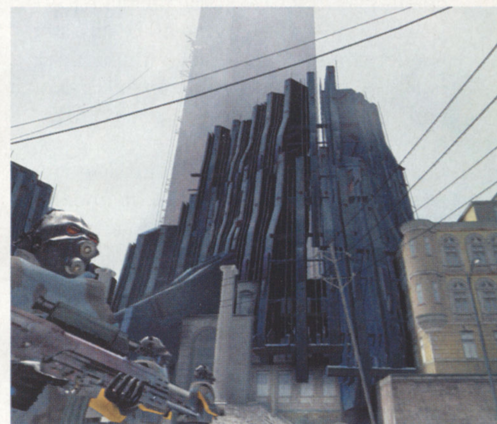
В целом в данном тестовом пакете карты ATI смотрятся несколько сильнее своих конкурентов из стана NVIDIA: сказывается их высокая скорость работы с шейдерами 2.0.

DOOM 3

В DOOM'е третьего созыва ATI не блещет, недаром эта игра считается вотчиной NVIDIA. Зато различие в скорости между картами семейства X800 в этом приложении самое большое. В плане играбельности карты от NVIDIA здесь на ступеньку выше, особенно в высоких разрешениях (X800Pro способен обеспечить более или менее комфортную игру только в разрешении 1024x768 точек. Ту же скорость демонстрирует 6800GT в разрешении 1600x1200 и 6800 - в 1280x1024).

Half-Life 2

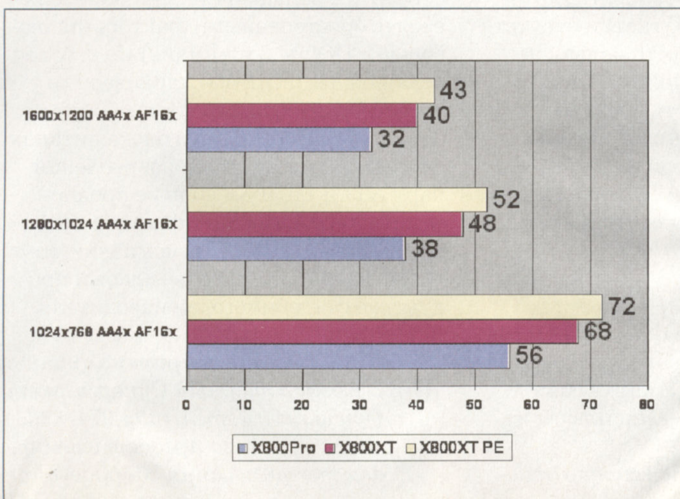
За проигрыш в DOOM 3 продукция канадской компании сполна берет реванш в другой не менее любимой публикой игре: как третий DOOM является вотчиной NVIDIA, так HL2 - территория ATI. Отставание X800Pro от старших собратьев имеется, но с повышением разрешения отнюдь не усугубляется.



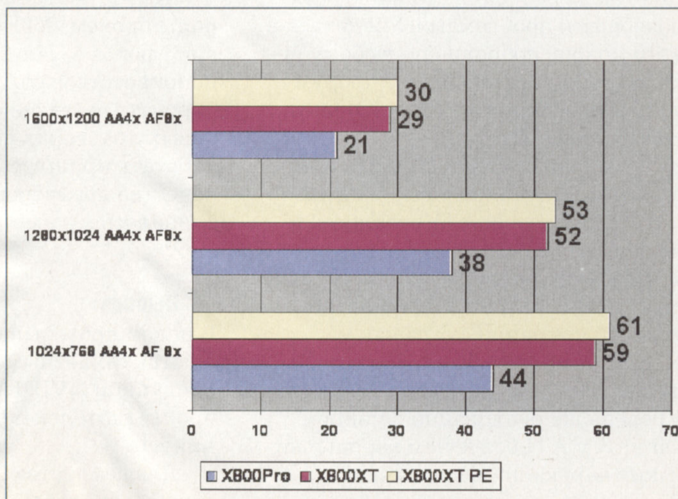
Far Cry

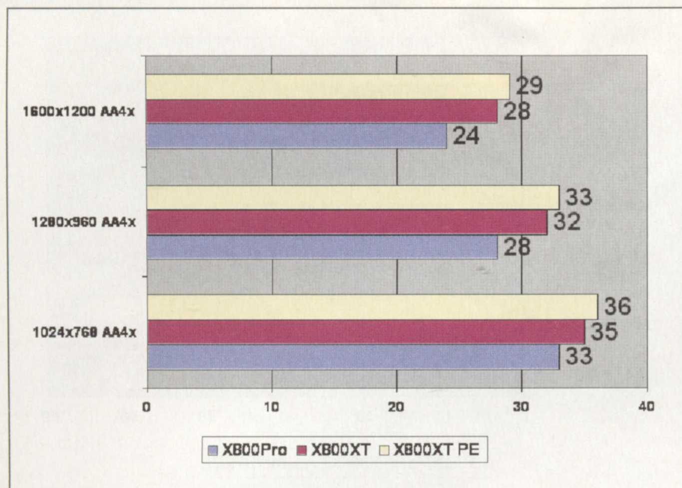
В этом произведении немецких игроделов - практически полный паритет всей старшей линейки ATI и NVIDIA. Ни прибавить, ни отнять: во всех разрешениях результаты конкурентов практически одинаковы.

Half-Life 2



Far Cry





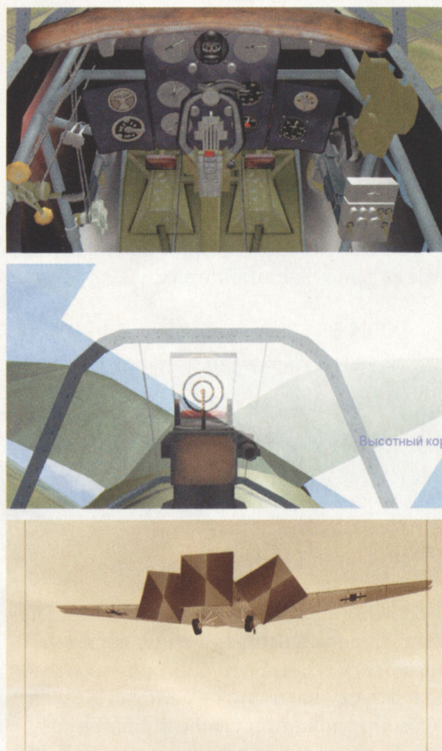
Перл Харбор

Перл Харбор (версия 3.04m)

Стандартный трек из комплекта поставки "Забытых сражений" TheBlackDeath.ntrk показывает отставание карт ATI от топ-моделей GeForce в низких разрешениях экрана. С повышением разрешения отставание Radeon'ов уменьшается, а в 1600x1200 X800Pro даже обходит GeForce 6800, а X800XT и X800XT PE практически сравниваются с GeForce 6800GT и Ultra. Впрочем, как уже было сказано выше, прямое сравнение с прежними измерениями скорости в более старой версии игры неуместно. Совсем не исключено, что в текущей версии игры результаты карт NVIDIA реально ниже и ATI выйдет в лидеры по производительности. Хотя есть не совсем приятный для владельцев Radeon'ов нюанс, но об этом чуть ниже...

Нет повести печальнее на свете... Про драйверы

Нюанс этот связан с качеством драйверов ATI, радикального улучшения которого не удается добиться уже который год (хотя немалые подвижки по сравнению с первыми Radeon'ами отрицать невозможно). В ходе тестирования при использовании Catalyst 4.12 постоянно вылезали глюки в "Ил-2". Я уверен, что кто-то, читая эти строки, сейчас хмыкает насчет рук тестера, растущих не оттуда, откуда следует. Но отнюдь не я один сталкиваюсь с подобными проблемами. Убедиться в этом можно, побродив по любому игровому или "железячному" форуму: вопросов, связанных с драйверами NVIDIA и их глюками, в играх на порядок меньше, чем проблем с "каталистами" от ATI (которые уже давно получили прозвище "Катаклизм" - явно не только за созвучие). Связано это с, мягко говоря, не самой лучшей реализацией OpenGL в драйверах канадской компании, тогда как у NVIDIA эта часть "дров" отшлифована практически до совершенства. Уровень же реализации функций DirectX у ATI более чем хорош и никаких нареканий не вызывает.



Впрочем, перед самой сдачей статьи вышли новые драйверы ATI Catalyst 5.1 для Windows 2000/XP (вы можете найти их на наших дисках). Полноценно испытывать их уже не было времени, но по итогам нескольких тестов можно сделать вывод о практически не изменившейся в сравнении с Catalyst 4.12 скорости (которой, впрочем, ATI хватает) и отсутствии глюков в "Ил-2" (что нельзя не поприветствовать). Полностью гарантировать безглючность я не берусь (на новых драйверах всего пару дней поработать пришлось), но надеюсь, что качество драйверов ATI сейчас приблизилось к качеству самих ее видеокарт.

Выводы

В целом протестированные карты являются серьезными конкурентами продукции NVIDIA. У карт обоих производителей есть свои плюсы и минусы.

Для семейства X800 можно отметить следующее:

- X800Pro: карта, как по цене, так и по производительности находящаяся между GeForce 6800 и 6800GT. И это положение очень неудобное: первый конкурент ощутимо дешевле (и примерно на столько же медленнее), второй - несколько дороже, но при этом и заметно быстрее.
- X800XT: в большинстве приложений чуть быстрее GeForce 6800GT, но стоит дороже, а в некоторых играх ощутимо уступает по скорости;
- X800XT PE: несколько дороже и быстрее X800XT. Для обеих карт соотношение "цена/производительность" примерно одинаковое, в отличие от пары GeForce 6800GT и Ultra (для которых это соотношение явно в пользу первой).

Таким образом, карты этих двух семейств сопоставимы по своим возможностям. Незначительное превосходство по скорости в большинстве игр у карт ATI компенсируется поддержкой более совершенной версии шейдеров у продукции NVIDIA и наличием очень удачной по совокупности характеристик модели 6800GT, для которой у канадцев пока что равноценного противника нет: X800Pro ощутимо слабее при минимальной выгоде в цене, а X800XT, при минимальном преимуществе в скорости, заметно дороже.

В итоге выбор между продукцией того или иного производителя в этом сегменте в большей степени определяется второстепенными факторами: любовью к DOOM 3 или Half-Life 2, более отлаженными OpenGL-драйверами у NVIDIA или возможностью обойтись без замены имеющегося блока питания за счет меньшего энергопотребления карт ATI и т.п. Ну и личные предпочтения немалого числа фанатов продукции каждой из этих компаний, готовых купить даже более слабый продукт, но от любимого производителя.

Редакция благодарит компанию ***НИКС Компьютерный Супермаркет*** *(www.nix.ru, тел. (095)974-3333) за предоставленное для тестирования оборудование*

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

ДЛЯ ТЕХ, КТО ХОЧЕТ СДЕЛАТЬ АПГРЕЙД ПРЯМО СЕЙЧАС

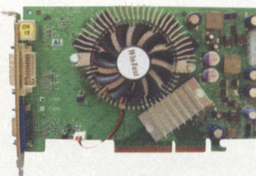
Корпус ASUS Ascot 6AR/2

Отсеков 5,25": 4
Отсеков 3.5" (внеш./внутр.): 2/5
Дополнительных вентиляторов: 3 (1x80 мм, 2x120 мм)
Слоты расширения: 7
Мощность блока питания: 360 Вт
Размещение БП: горизонтальное
Формат совместимых материнских плат: ATX, microATX
Материал корпуса: сталь SECC (толщина 0,8 мм)
Вес: 11,25 кг
Цена: $98
Сайт производителя: www.ascot.ru

Один из лучших компьютерных корпусов подвергся изменениям, сделавшим его еще более привлекательным для потребителя. Добавился вентилятор напротив процессорного гнезда, подающий к процессору холодный воздух через специальную трубку, за счет дополнительных вентиляционных отверстий улучшилось охлаждение PCI-карт, более совершенным стал блок питания (360 Вт). Также имеется версия со встроенным картридером. Все эти изменения почти не сказались на цене: в московской рознице эти корпуса стоят порядка $100 за вариант с картридером, а без него - дешевле.

GeForce 6600GT AGP

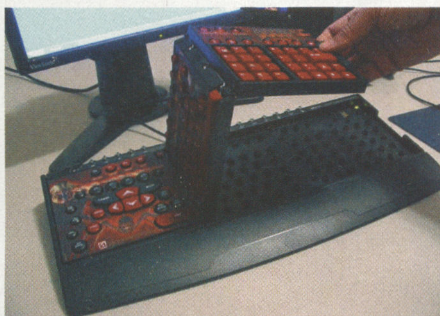
Шина: AGP 8X
Интерфейс памяти: 128 бит
Полоса пропускания памяти: 14,4 Гб/с
Конвейеров рендеринга: 8
Частота памяти: 900 МГц
RAMDAC: 400 МГц
Цена: около $240
Сайт разработчика: www.nvidia.com



Желающие приобрести видеокарту среднего уровня последнего поколения без замены материнской платы на модель с поддержкой PCI-E x16 дождались этого момента: в продаже массово появились карты на основе GeForce 6600GT под разъем AGP. Частота памяти AGP-варианта несколько ниже, чем у карт под PCI-E: 900 МГц вместо 1000 (впрочем, многие модели имеют память со временем выборки 2 нс, что позволит им гарантированно работать и на 1000 МГц). Ну а тем, кто не готов выложить за видеокарту свыше $200, придется ждать появления более дешевых GeForce 6600 и 6200 под AGP (первые уже производятся серийно, вторые пойдут в серию во втором квартале), либо покупать видеокарты устаревших модификаций.

КЛАВИАТУРА ДЛЯ ЛЕНИВЫХ

Не думаю, что буду оригинален, если напомню, что множество хороших вещей в нашей индустрии было создано ленивыми геймерами. Стюард Орен Крамер в свободное от полетов время любил поиграть в компьютерные игры. И, когда в его руках оказался вожделенный Starcraft, он сразу же захотел стратежно повести в бой войска и... обломался. Оказалось, что для эффективной игры нужно предварительно назубок заучить множество комбинаций клавиш. И тут пригрезилась ему суперклава, которая все будет делать сама... Самое невероятное, что эти грезы оформились в концепцию революционной сменной игровой клавиатуры Zboard...



В 2003 году пробная партия нового продукта появилась на полках магазинов США, откуда была буквально сметена благодарными геймерами. В настоящее время бизнес Орена Крамера успешно процветает. Конструктивно Zboard состоит из трех элементов: базы и двух сменных наборов клавиш: стандартный и игровой. База автоматически распознает используемые наборы. Она снабжена двумя USB-разъемами, к которым можно подключить мышку, джойстик или флэшку. Девять горячих клавиш отведено под часто используемые функции: E-mail, калькулятор, вызов меню "Мой компьютер", доступ к выбранным папкам или программам. Семь спецклавиш отведена под управление мультимедиа: воспроизведение/остановка, перебор треков, контроль громкости и т.д.

Стандартный игровой набор клавиш заточен под шутеры от экшн, в нем прошито множество стандартных раскладок для всех популярных игр, причем для прошивок регулярно выходят обновления. Дополнительно можно назначить специальным кнопкам комбинации до семи одновременно нажатых клавиш (иначе говоря, вы сможете одновременно бежать, прыгать, стрейфиться, менять оружие и стрелять). Фирма также предлагает клавиатуры, специально доработанные для полутора десятков наиболее популярных игр, среди которых - Age of Mythology, Civilization III, DOOM 3, EverQuest II и World of Warcraft.

Железная почта

Компьютер не подчиняется законам физики. Только в нем глюки возникают из ничего, файлы исчезают в никуда, а объем измеряется в метрах и называется весом.

Привет! Я думаю модернизировать компьютер, но только вот не знаю что лучше покупать и есть ли смысл вообще.

Моя конфигурация:

- **Материнская плата: MSI MS-6566E Chipset: Intel i845E**
- **Процессор: Intel Celeron Northwood CPU 2.40GHz**
- **Оперативная память: DDR-SDRAM PC3200 256Mbytes**
- **Видеокарта: NVidia GeForce MX 440**

По идее я думаю что нужно менять оперативку, видео и процессор, но пока я ограничен только 200$. Стоит ли что-то покупать или лучше накопить и купить сразу новый компьютер.

Никита Федоров

Если руководствоваться принципом, что совершенство предела не имеет, то, конечно, лучше покупать новый компьютер. Но если спуститься на грешную землю с ее практичностью, то лучше все же модернизировать имеющуюся систему.

На имеющуюся у вас сумму можно проводить апгрейд двумя путями:

1) получить достаточно заметный результат сразу;

2) получить несколько меньший прирост, но продлить жизнь системе.

В первом случае - это установка еще 256 Мб памяти и видеокарты уровня Radeon 9600XT, GeForce FX 5900 или GeForce 6600 в варианте AGP (в сумме - как раз порядка $200). При этом у вас остается весьма медленный процессор и устаревшая материнская плата.

При использовании второго варианта стоит заменить древнюю материнку и процессор (рекомендации по выбору "железа" - в январском номере), но при этом не будет финансов для полноценного апгрейда видеоподсистемы и это придется делать позже. Зато еще год-другой система на основе такого варианта будет вполне современной и пригодной к модернизации с минимальными затратами.

Здраствуйте Железная почта.
У меня вопрос!
Вот решил сделать подарок под новый год себе, приобрести видеокарту но не знаю какую.
Желательно чтобы цена была ниже 400$.

Мой комп:

- **Мама VIA KT 400**
- **CPU Athlon xp2400+**
- **DDR 512 мб**

Ваш читатель
GreenCar

На данную систему ставить что-то выше, чем GeForce 6600GT в AGP-варианте (порядка $220), не имеет смысла: все упрется в не самый мощный (хотя и неплохой) процессор на уже устаревшем чипсете, заметно уступающем по производительности VIA KT880 и NVIDIA nForce2, также предназначенных для Athlon XP.

Совет "Железной почты": ставьте эту видеокарту (весьма хорошую даже для более мощной системы), а сэкономленные деньги отложите на последующий апгрейд прочего железа. Ну, или чего полезного в дом купите - не все же на компьютер тратить...

GeForce 6600GT под разъем AGP

Здравствуйте!
Буквально вчера (2 января) приобрёл игру "Doom III". Игра, конечно, интересная. Но вот все голос (когда говорят люди, или аудио- и видеозапись проигрывается, когда работает телевизор) звучат на английском, хотя все надписи идут на русском (надписи на стенах, в КПК героя и т.д.). Не могли бы вы мне подсказать, где в И-нете можно скачать русификатор голосов (если такой вообще есть) для третьего Дума! И чтобы не очень тяжёлый был.

Заранее спасибо.
Алексей

Алексей! Наша редакция при всем уважении к читателям не распространяет ссылки на ресурсы к пиратским играм. А лицензионный DOOM III, локализованный компанией "1С" (поступивший в продажу 10 декабря), имеет русскую озвучку.

Р-р-р-астерзаю пиратов!

И само по себе забавно требование к "нетяжелости" к немалому объему звуковых файлов (которые по определению весьма "тяжелые"). Кстати, официальная русская озвучка к HL2 от Valve "весит" около 800 Мб. К DOOM III, может, и меньше, но тоже на сотни "метров" счет пойдет.

Если нет халявного и "толстого" интернета, мне кажется, проще купить лицензию, раз уж хочется играть с русской озвучкой.

Добрый день, возникла следующая проблема. Сделал наконец долгожданный апгрейд (поменял маму, процессор и память). Теперь конфигурация компьютера следующая:

- **Процессор Intel Pentium 4 3200, 800 MHz FSB, Socket 478, L-2 Cache 1 Mb**
- **Мать Gigabyte GA 8IPE1000-G, AGP 8x, dual-chanell DDR**
- **Память Samsung DDR 512 Mb, 400 MHz**
- **Видео MSI Gforce FX 5700 AGP 256 Mb**
- **Винт WD 40 Gb достаточно старый**
- **CD-ROM LG 52x, DVD+CD-RW Teac**

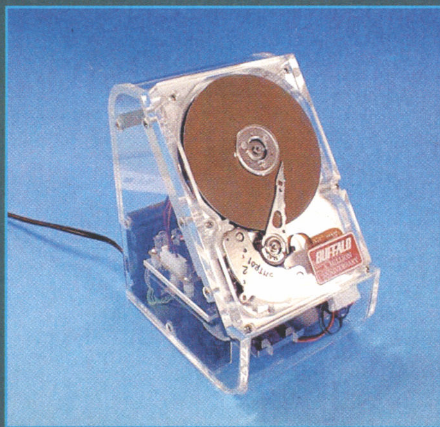
При загрузке компьютер несколько минут думает прежде чем обнаружить устройства IDE (винт на одном, а приводы на другом), далее не хочет грузиться с винта, а делает это только командой с загрузочного CD. Кое как удалось остановить винды, но через несколько минут работы любой программы система виснет намертво. Винт подключал и 40 и 80 IDE шлейфом, симптомы одни и те же. Если отключить винт то все грузится нормально. Сами порты IDE рабочие (с приводами работают нормально. Пожалуйста посоветуйте, что можно сделать в данной ситуации (а то не хочется на новогодние праздники без компа оставаться).

PS Даже обращения к HDD на корпусе не работает, хотя подключено все правильно.

Александр

Более всего это похоже на неисправность жесткого диска (возможно, при его перестановке отошли какие-либо контакты). Попробуйте проверить винт, подключив к другому компьютеру: если и там будут проблемы с определением винчестера - то источник неприятностей в нем. В таком случае, на мой взгляд, замена харда выглядит перспективнее ремонта (за ремонт сдерут добрую половину нынешней стоимости такого диска, а учитывая его возраст и малый объем, овчинка выделки не стоит).

Если же винт на другом компьютере будет работать нормально, то еще раз тщательно проверьте подключение диска на вашей собственной машине.



Здравствуй, журнал! Вот решил сделать небольшой апгрейд своего компа: добавить оперативки (512 Mb).

В связи с этим у меня возникло несколько вопросов. А именно:

1. Какой производитель лучше (и есть ли вообще существенная разница)?

2. Моя мать (MSI i845PE Max) поддерживает только DRR333. Можно ли использовать DRR400 и, если да, то не будет ли она работать медленнее, чем DRR333?

Заранее благодарен,
Дмитрий

По поводу производителя можно порекомендовать брать лишь наиболее известные бренды, такие как Samsung, Hyundai/Hynix, Kingston и т.п. (разница в цене с продукцией производителей "второго эшелона" типа M.tec или Brand минимальна, но куда меньше шанс нарваться на некачественный модуль). В то же время вряд ли имеет смысл (если вы не настоящий фанат-игроман) выкладывать дикие деньги за память типа Kingston HyperX или OCZ Platinum. При улучшенных параметрах рабочей частоты и латентности их цена, как правило, примерно вдвое выше, чем у обычных модулей, но разница в производительности (особенно если вами не используется разгон) будет малоощутимой.

Использовать DDR400 в вашем случае ничто не мешает: на данной материнской плате эта память будет работать как DDR333, но имеет "запас прочности" на случай замены материнки на более современную.

Привет, Нави!!! Начал читать тебя недавно... С компом у меня бОООльшущие проблемы...

Итак, начнем:

- **AMD Athlon 2600+ XP**
- **GeForce 4 Ti4200 128mb**
- **512 DIMM**
- **ADSL Modem D-Link (это станет позже понятно, для чего я его написал).**

Проблема номер раз: Через какой-то промежуток времени в интернете появляется окошко, что-то типа: "Generic Host Process для Win 32 выдает ошибку"; И как обычно: "Отправить или не отправлять отчет";. Что бы я не нажал, появляется окошко, которое неизбежно отсчитывает считанные секунды до перезагрузки, сопровождая все это надписью: "Произошел сбой в работе системы; бла бла бла; Закройте все проги и выйдите из системы!!!"; Мне говорили что этот процесс отвечает за соединение с и-нетом и что во всем виноват модем! Что мне делать!!!! Помогите плииизз!!!!

Проблема номер два: Почему у меня многие игры вылетают с критическими ошибками, например WarCraft III, Sims 2, etc.; Игры лицензионные, так в чем же проблема? DirectX 9.0c у меня;

Проблема номер три: Не знаю какую видюху себе купить, посоветуйте что нибудь =)

Заранее спасибо,
Panda

Первая проблема очень проста: опять наши старые друзья - вирусы - буйствуют. Под описание проблемы подходят сразу несколько версий вредоносных программ, так что поставить абсолютно точный диагноз невозможно. Но есть несложное решение: просто проверьте систему антивирусом с нашего диска (мы ведь антивирусы туда кладем, наверное, не только для того, чтобы лишний десяток мегабайт заполнить?). Модем вряд ли можно винить в подобной ошибке: в случае проблем с ним дело, скорее всего, ограничилось бы некачественной связью.

Проблема №2, вероятно, связана не с лицензионными играми, а с вашим "железом": либо недостаточная для игр мощность БП, либо некачественный модуль оперативной памяти, время от времени выдающий ошибки (больше похоже на второе, т.к. при нехватке мощности БП не приложение вылетает, а система уходит в перезагрузку). Также возможны варианты с неудачной версией драйверов. По моему опыту, для Ti 4200 лучше всего подходят Detonator 44.03 и 45.23.

По проблеме выбора видеокарты в вашем случае вполне применим совет, данный выше GreenCar'y, - лучше всего подойдет GeForce 6600GT под разъем AGP.

Привет НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА! У меня появилось несколько небольших проблемы, но очень неприятных.

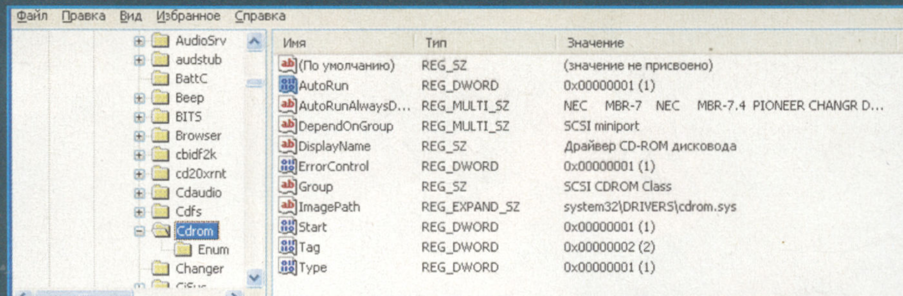
Мой комп.

- **Процессор intel Pentium 4 CPU 1.60 GHz**
- **EPoX AGPset EP-4BDAE intel 845 chipset**
- **HDD Samsung SV0412H 40Gb**
- **512Mb DDR**
- **ASUS Ge Force FX 5200 128Mb драйвера 4.4.0.3**
- **LG HL-DT-ST CD-ROM GCR-8520B 52x**
- **SONY DVD+CD-RW**
- **Microsoft Windows XP Home Edition версия 2002 Service Pack 1**

Теперь проблемы, изначально у меня был один привод LG и видеокарта Ge Force 4 MX440 128Mb. На старой видеокарте игра GTA Vice City шла без проблем, но с появлением новой видеокарты играть в GTA больше двух минут нельзя. С игрой происходит странные метаморфозы, все текстуры и полигоны разъезжаются, кто куда и игра становится похожей на абстракцию (в духе картин Пикассо) и разобрать где что невозможно, все превращается в косые цветные линии. С остальными играми все в порядке.

Вторая проблема.

Недавно я купил себе новый привод SONY на Митинском рынке, в комплекте не было ПО но продавец сказал что Windows его распознает без проблем,



так и вышло. Некоторое время он работал нормально, но потом перестал записывать диски, использую стандартную программу записи CD в Windows, вставляю в привод диск, готовлю файлы для записи, нажимаю кнопку записи, и тут же появляется сообщение о том, что в приводе нет диска! И так все время, что с ним делать я не знаю.

Одновременно с этим оба диска перестали автоматически распознавать диски (CD и DVD). Раньше появлялось меню игры или окно с выбором программ, для открытия файлов, но сейчас этого нет и диски (как игровые, так и простые) приходится открывать принужденно.

Заранее благодарю,
С уважением,
Дмитрий

В ситуации с Vice City может быть виноват либо неудачный видеодрайвер, либо перегрев карты. Если видео разогнано - попробуйте снять разгон (описание проблем с выпадающими текстурами похоже на перегрев/переразгон памяти на видеокарте). Достаточно часто такие неприятности происходят лишь в 1-2 приложениях, а в остальных карта работает нормально. Скорее всего, дело исправит более современный драйвер - для карт серии GeForce FX лучше ставить драйверы ForceWare не ниже серии 5x.xx (я бы рекомендовал 56.72 и выше). Если смена драйвера не поможет (а карта работает на штатных частотах) - то имеет место гарантийный случай.

По поводу пишущего привода продавец вам не наврал. Тем более что поначалу он работал как надо. Есть два варианта возникновения данной проблемы: "софтовый" и "хардовый". Первый возможен, если вы использовали какую-либо шибко самостоятельную программу по настройке Windows, которая отключила, как встроенную службу записи дисков, так и автозапуск.

Проверить это можно следующим образом: Пуск → Администрирование → Службы → Служба COM записи компакт-дисков IMAPI. Если стоит параметр "Отключено", заменяете его на "Авто", запускаете службу кнопкой "Пуск" и пробуете записать диск.

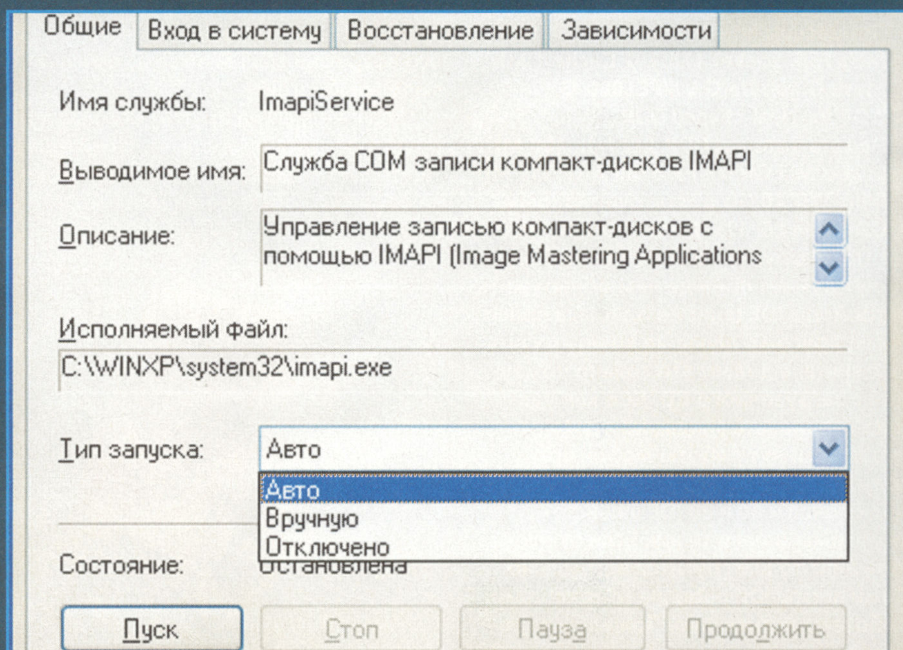
Если же это не помогло (или данная служба была включена и функционировала), то мы опять имеем дело с гарантийным случаем и привод следует нести в гарантийную мастерскую, где его, скорее всего, ждет ремонт.

Автозапуск можно вернуть, присвоив в реестре (Пуск → Выполнить → regedit) в ветке HKEY_LOCAL_MACHINE\SYTEM\ControlSet001\Services\Cdrom значение 1 параметру AutoRun.

Здравствуй, дорогая редакция журнала "Навигатор"!

У меня к вам несколько вопросов.

1. В чем различие слотов AGP и PCI-E! Просто у нас (В Казахстане) продается GeForce 6600 PCI-E, а у меня присутствует (впрочем, как и у всех) и тот и другой слоты. А видюху хочется))) Посоветуйте, что делать.



2. У меня Атлон 2600+.(1.9 ГГц) BOX. Греется до 61(!), и это с открытой-то крышкой корпуса! Вот сижу и думаю, кулеры, что ли на камень и кейс поставить! Кстати, комп иногда из игр вылетает.

Видюха у меня GeForce FX 5200 128 Mb.

Заранее спасибо!
Рустемов Тимур, г. Алматы

1. Разница в пропускной способности этих шин. PCI-E x16 заметно превосходит AGP 8x по этому параметру. Но в реальных приложениях существенной разницы между этими интерфейсами нет за исключением высоких разрешений в сочетании с полноэкранным сглаживанием.

Только PCI-E у вас, как и у всех, использующих системы для Athlon XP Socket 462 или Pentium 4 Socket 478, все же нет. Вы его путаете с обычным PCI, используемым для второстепенных устройств, с которым PCI-E имеет мало общего. И, разумеется, эти два совершенно разных (несмотря на схожесть названий) интерфейса не совместимы по разъему.

2. 61 градус для старших Athlon XP - далеко не критическая температура при полной загрузке. Стоит волноваться, если температура превысит 70 градусов. Хотя все же при открытом корпусе многовато будет. Возможно, вы неудачно нанесли термопасту при установке или она была невысокого качества? Я бы порекомендовал снять кулер и заново нанести термопасту, предварительно тщательно удалив следы старой. Отлично зарекомендовали себя такие теплопроводные пасты, как КПТ-8 или АлСил-3 (только не спутайте последнюю с термоклеем АлСил-5 - последствия ошибки будут если и не фатальными, то, по меньшей мере, весьма неприятными).

В продаже уже появляются GeForce 6600GT с интерфейсом AGP, а скоро и 6600 доедут. Так что, если хотите сделать апгрейд, ищите эти видеокарты под слот AGP. В случае доступности только PCI-E вариантов без замены материнской платы и процессора вам не обойтись. Ставить же видеокарту прошлого поколения (например, 5900XT) неразумно: новое поколение видеокарт, как от NVIDIA, так и от ATi, резко превосходит предшествующее.

Здраствуй уважаемый Нави!
У меня накопилось несколько вопросов по поводу моего компа. Помоги пожалуйста советом.

Перехожу к вопросам. После очередного апгрейда поставил себе:

- **Процессор: Intel Pentium 4HT, 2800MHz**
- **Материнка: Asus P4PE-X**
- **ОЗУ: 512MB (PC3200 DDR SDRAM)**
- **Видео: NVIDIA GeForce4 Ti 4200 (128MB)**
- **Блок питания на 350 ватт**
- **Винчестер (старый) FUJITSU MPF3153AH (15 Гб, 7200 RPM)**

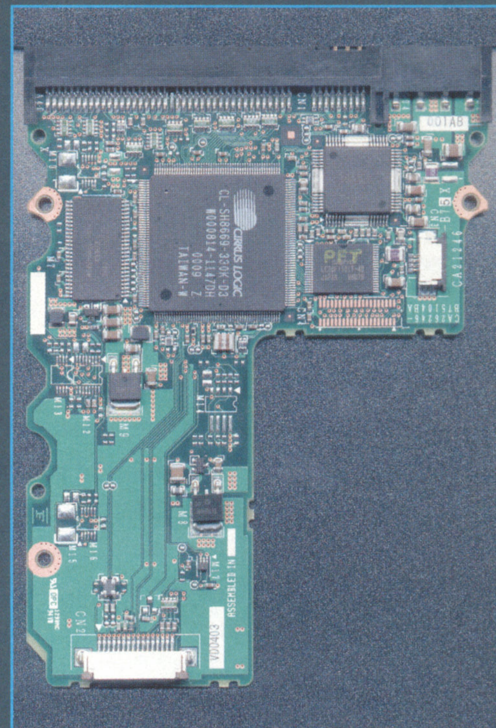
Но вот в чем проблема: некоторые игры очень сильно тормозят (FarCry, DOOM3), хотя при игре в последний Unreal или Half-life 2 (да еще почти на максимальных настройках) все нормально. Я думаю, что причина кроется в винчестере т.к он у меня очень давно, да еще и разрушается, вместо 15 Гб остается порядка 11Гб.

В скором времени хочу добавить оперативки (256) и сменить винчестер на Samsung SpinPoint P80 SATA SP0812C. Прокомментируйте пожалуйста мой выбор + посоветуйте надо ли что-нибудь улучшить. С прошедшим новым годом!

Серега

Едва ли ваша проблема связана с винчестером (хотя его объем по нынешним временам крайне мал, но это его единственный недостаток). "Потерянные" 4 Гб, вероятнее всего, заняты скрытыми системой файлами, которые по умолчанию не отображаются (к ним могут относиться основные системные файлы, точки восстановления системы и т.п.). Выбранный вами винт вполне хорош - пожалуй, одно из лучших предложений на сегодняшний день. Впрочем, я бы присмотрелся к дискам несколько большего объема: разница в цене с моделями на 120 или даже 160 Гб не так уж и велика, а слишком больших хардов не бывает.

Ну а низкая скорость в FarCry и DOOM III связана, прежде всего, с уже недостаточной для этих игр видеокартой (Unreal и HL2 в плане графики будут "полегче").



А совет по поводу видеокарты в этом выпуске "Железной почты" уже был выше. Почитайте рекомендации читателям со сходными по производительности системами.

На вопросы несчастных пользователей отвечал ***Дмитрий ВАСИЛЬЕВ***

Жалобы на ленивую работу и плохое здоровье ваших железок в любое время дня и ночи принимаются по адресу ***hardmail@gamenavigator.ru***

Артем ПЛАТОНОВ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ВОЕННОЙ ПОДГОТОВКЕ

Помните, как все начиналось лет десять назад? Первые игры в EGA-графике и с озвучкой из PC-спикера... Родители, снисходительно посматривающие на нас, прилипших к компьютеру с какой-то простенькой аркадой...

Сейчас уже прошли те времена, когда компьютерные игры считались развлечением для детей и занятием, совершенно недостойным взрослых. Игры царят теперь везде - на экранах компьютеров, телевизоров, сотовых телефонов, игровых автоматов и тренажеров. Да-да, в том числе и тренажеров.

Что может быть общего у серьезных тренажеров и компьютерных игр, на первый взгляд? Очень многое. Как средство обучения, игры использовались задолго до появления компьютера. С его появлением дело пошло веселее - зачастую именно компьютерные игры дают толчок к созданию того или иного тренажера для тренировки полиции, спасательных служб или военных. Тренажеры становятся похожи на игры как две капли воды. Постепенно происходит синтез развлечения и обучения, стирается грань между отдыхом за "стрелялкой" и тренировкой группы захвата. В последнее время эта грань стала совсем прозрачной, и пришло время рассказать о рождении новых игр - игр, в котором слова "виртуальная реальность" приобрели новый, доселе неизвестный смысл...

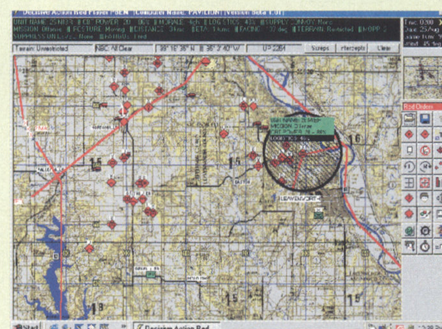
Джим Лунсфорд, автор Decisive Action

Сегодня компьютерные игры с той или иной степенью реалистичности используются для обучения руководителей самого высшего звена.

К примеру, после событий 11 сентября, результатом одной из программ обеспечения безопасности США стала компьютерная игра, симулирующая поведение городских жителей в ответ на различные катастрофы и террористические акты. Игра, название которой не сообщается, разрабатывалась государственной лабораторией Sandia специально для обучения глав различных государственных служб (мэрии, пожарных, полиции, скорой помощи, гражданской обороны и так далее) действиям в условиях экстремальной ситуации. Игрок от имени мэра может объявить в городе чрезвычайное положение или наоборот, попытаться скрыть от общественности все сведения о трагедии. Список внештатных ситуаций очень широк - это и атака террористов с помощью биологического оружия, и ядерный удар, и снайперский террор... Больше всего игра напоминает широко известный симулятор Sim City, но носит чисто прикладной характер: игроку не выдается никаких наград и вообще цели у игры, кроме обучения, нет.

В колледже по обучению высшего командного состава армии США (The Army Command and General Staff College) слушатели учатся, играя в Decisive Action. В принципе, игра представляет собой самую что ни на есть классическую RTS. Отличия от коммерческих собратьев лишь в том, что в ней гораздо больше переменных - досконально учитывается наличие запасных траков в танковых войсках или наличие резервных касок на складах. Маневрирование и боевые действия ведутся в масштабе армейских корпусов и дивизий.

Стратегия в реальном времени Real War от Viacom позволяет каждому желающему поуправлять американской армией, задействовав все рода и виды войск для искоренения террористов на территории Афганистана. Можно применять все доступное оружие - от рейдов спецназа до тактических ядерных ударов. Примечательно, что Real War является "коммерческой" версией тренажера, созданного министерством обороны США для обучения командиров среднего звена совместным боевым действиям. Из тренажера были убраны все секретные данные, что, правда, на пользу игре не пошло - теперь она смотрится как-то несерьезно.


Decisive Action

Впрочем, вышеописанными продуктами список игр, "состоящих на вооружении" минобороны США не ограничивается. В 1999 году на основе гранта в $45 млн. от вооруженных сил США в Лос-Анджелесе был создан Институт творческих технологий (Institute of Creative Technologies, ICT). На данный момент институт при участии американских вооруженных сил, Университета штата Северная Каролина, голливудской студии Sony Pictures ImageWorks, разработчика видеоигр Pandemic Studios и компании-разработчика ПО Quicksilver Software занят созданием двух игр в рамках программы штаба подготовки и тренировки армии (Training & Doctrine Command). Исполнительным продюсером обеих игр является Роб Сирз, ранее принимавший участие в создании таких игр, как MechWarrior 3 и MechCommander. В первой из разрабатываемых игр (C-Force) игроку отводится роль командира взвода армии США, а во второй (CS-XII) - командира роты. Игровое "железо" потрясает воображение - используется огромный экран охватом 150 градусов и стереозвук. Помимо очень похожего на настоящее поведения солдат под командованием игрока (которые теперь отнюдь не тупо прут в атаку по первому щелчку мыши), очень реалистично воспроизведено поведение и гражданских лиц. Они чутко реагируют на малейшее изменение ситуации: мать раненого ребенка может впасть в истерику с непредсказуемыми последствиями, а разгневанный грабежом отец семейства - броситься на

Real War

Land Warrior испытывается на солдатах 82-й десантной дивизии

вас с оружием в руках или обложить трехэтажным матом.

Другая компания, LB&B Associates занята по заказу все того же министерства обороны США переделкой движка игры Rainbow Six: Rogue Spear под нужды Управления сил специальных операций США. Специалисты надеются, что получившаяся игра поможет спецназовцам в тренировке принятия решений в экстремальных ситуациях. Для развития боевых навыков игра применяться не будет.

Министерство обороны Великобритании предполагает тренировать своих солдат с помощью конверсии игры Half-Life. Эксперты считают, что эта игра наиболее точно отражает реальный мир, потому что в ней заложены динамически меняющиеся сюжеты - то есть игрок своими действиями способен повлиять на исход всей игры. На компьютерных персонажей можно влиять не только по принципу "убил - не убил", но их можно также испугать, принудить к чему-то или просто с ними поговорить. Военные программисты лишь немного подправили код игры, главным образом изменения коснулись системы попаданий. Теперь для смерти виртуального персонажа достаточно одного попадания из огнестрельного оружия.

Военные и руководители спецподразделений полиции и других государственных служб постепенно начинают применять самые новейшие методы тренировки для своих бойцов. Теперь в фазу подготовки входят не только обязательные "реальные" упражнения, к примеру, по физической или стрелковой подготовке, но и "компьютерная подготовка". Бойцов с помощью компьютерных игр учат, не только тактическим навыкам, но и самым настоящим боевым. К примеру, игра небезызвестного Тома Клэнси Red Storm, созданная на основе одноименного романа, на данный момент перерабатывается компанией Ubisoft Entertainment для обучения солдат армии США боевым действиям в городе. А компания Sierra собирается выпустить специальный выпуск игры SWAT 3: Tactical Game of the Year Edition. Помимо самой игры с небольшим add-on'ом, в коробку будет входить оригинальный CD с текстовыми, анимационными, видео- и аудиоматериалами, рассказывающими о методах подготовки офицеров SWAT.

Не обошли вниманием американские военные и свою гордость - морскую пехоту. Для тренировки бойцов на данный момент взята за основу компьютерная игра Operation Flashpoint: Cold War Crisis, изданная английской компанией Codemasters. Наработки другого симулятора спецназа - Delta Force от компании NovaLogic - будут использоваться в создании боевой системы связи и управления Land Warrior, которой к 2010 году должен быть оснащен каждый американский пехотинец.

Как видите, в игры, используемые как тренажеры, можно сыграть в любом игровом клубе. Впрочем, нижеперечисленные игры можно свободно закачать и из интернета. Я говорю о проекте America's Army. В ночь на 4 июля 2002 года две игры из серии (Operations: Defend Freedom и Soldiers) были выложены на главном рекрутинговом сайте армии США americasarmy.com. Интерес, проявленный к играм, был столь велик, что спустя сутки пришлось увеличить число серверов, обслуживающих сайт, втрое, потому что старые попросту не справлялись с наплывом посетителей. По данным Пентагона, за первую неделю пользователями было скачано 400 тыс. копий игр.

Игры были созданы программистами из Высшей школы ВМС США (Naval Post-Graduate School), находящейся в городе Монтерей, штат Калифорния. Общая стоимость проекта составила около $6,3 млн.

Видеокамера, интегрированная в прицел - часть системы Land Warrior

America's Army Operations: Defend Freedom

Для поддержки многопользовательского режима министерство обороны США выделило 140 серверов, расположенных по всему миру.

Особенно интересен подход к делению по командам - "плохих" в игре нет. Точнее, злодей - это тот, кто в вас стреляет. Деление на команды четко выражено (можно играть, либо за команду №1, либо за команду №2), но игра будет вестись в любом случае солдатом армии США против террористов. Своих соратников игрок будет видеть в униформе пехотинца, а всех врагов - в виде зловещего вида фигур в серых балахонах. Подробнее о последних нововведениях в America's Army вы можете прочитать в октябрьском номере НИМ за прошлый год.

Вторая игра серии, Soldiers, представляет собой ролевую игру с элементами стратегии. Естественно, играть придется опять же за пехотинца армии США. В чем-то "Солдаты" напоминают игру Sims при выбранной карьере военного.

Война на экране монитора

Сколько денег экономится военными при использовании компьютерных симуляторов бронетехники, авиатехники и кораблей военно-морского флота, не может сказать никто. Но ясно, что в масштабах даже одной страны цифра будет как минимум семизначной, причем в долларах.

Использование в тренировочных целях кораблей ВМФ стоит особенно дорого. Например, выход в море линкора американских ВМС на сутки стоит около $1 млн., а авианосца и того больше - $2-3 млн. На фоне этих цифр понятно, почему командование военно-морских сил США уже в очередной раз заказывает сравнительно "дешевый" компьютерный тренажер у компании Titan Systems - ведь сумма нового заказа составляет "всего" $18 млн. По замыслу американского командования, основными потребителями разрабатываемой игры станут офицеры командного состава корпуса морской пехоты и старшие офицеры Тихоокеанского флота ВМС США.

Симуляторы и тренажеры, используемые вооруженными силами для своих нужд (в том числе и обычные компьютерные игры), уже сейчас демонстрируют нам очень высокую степень реалистичности. Это автор испытал на себе, сначала долго поиграв в M1 Tank Platoon II, затем несколько раз отводив танк на военном тренажере и, наконец, проведя родной Т-80 по танкодрому. Если отбросить в сторону чисто физические моменты (типа битья макушкой о люк при преодолении очередного ухаба), то можно смело сказать, что компьютерные симуляторы, тренажеры и реальность - это яблоки от одной яблони.

Правда, автор не оригинален в своем выводе: точно к такому же пришли год назад и американские военные. За основу они взяли игру Battlezone, переделали аппарат, управляемый игроком, под БМП "Брэдли" (введя соответствующие тактико-технические характеристики), и модифицированная игра поступила в бронетанковые войска. С ее помощью отрабатывается навык нанесения первого удара и координация действий с экипажами других БМП.

Battlezone.
А спецэффекты в тренажере оставили как есть?

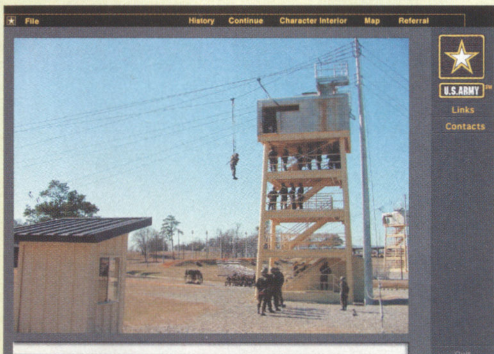
Но что там Battlezone! В российском МЧС спасатели обучаются пилотировать вертолет с помощью игры Search and Rescue 3 от компании InterActive Vision. Особого внимания заслуживает тот факт, что это уже третья версия игры, созданная специально для серьезной государственной службы. Игра Microsoft Flight Simulator используется для обучения курсантов в 65 военных школах, где готовятся летчики ВМФ США, и командование о потраченных на игру денег ничуть не жалеет. Вот вам простой пример: один тренировочный полет на истребителе F-16 стоит $15 тыс., тогда как лицензионная игра - несравнимо меньше. При этом можно "летать" на ней по несколько раз в день. Экономия налицо - не нужны многокилометровые полигоны, службы обслуживания, затраты на топливо, боеприпасы и учебные мишени, не тратится время на доставку обучаемых на место и с места...

M3 Bradley.
Достойная замена футуристическим изыскам

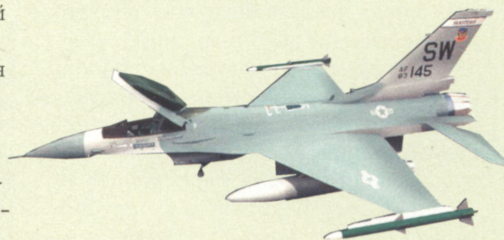
Однако, как считает главный разработчик и директор подразделения по моделированию, тренингам и оснащению аппаратурой армии США, коммерческие производители компьютерных игр намного опережают военных в этой сфере. Гражданские разработчики не связаны жесткой государственной бюрократией и могут более оперативно исправлять допущенные ошибки или внедрять новые технологии. Зачастую коммерческие фирмы-разработчики имеют больше денег, чем их военные коллеги. Кроме того, у армии нет такого количества бета-тестеров, какое есть у гражданских фирм. Недостаток в тестерах и, соответственно, ошибки, с этим связанные, иногда приводят к самым неожиданным и курьезным результатам.

Так как компьютерные симуляторы все более и более активно используются для тренировки пилотов военно-воздушных сил, военные программисты загружены работой "по уши" и жестко ограничены регламентом работ. Руководители требуют от них постоянного повышения реализма используемых сценариев: как все более и более приближенное к реальности изображение местности, так и улучшение поведения вражеских юнитов, в том числе и животных. К примеру, в тренажерных программах Австралийских вооруженных Сил учитываются передвижения стад кенгуру, так как испуганные шумом пролетающих вертолетов животные могут выдать противнику расположение воинских частей.

America's Army: Soldiers



F-16 Fighting Falcon.
Полигоны керосина не просят



Не хватает бета-тестеров? Ага, верим...

В один прекрасный день начальник отдела симуляторов ВВС Австралии приказал программистам смоделировать программу, не только учитывающую передвижение кенгуру по местности, но и их реакцию на пролетающие летательные аппараты. Новый тренажер предполагалось использовать для тренировки пилотов многоцелевых вертолетов AS-350 и отработки учений вооруженных сил Австралии "Феникс".

Программисты любой страны и при любом режиме - люди насколько ленивые, настолько и практичные. Они не стали долго ломать голову, как же разработать алгоритм движения кенгуру, а попросту взяли за основу алгоритм передвижения обычного пехотинца в аналогичной ситуации при наблюдении вражеского вертолета. Затем "скин" солдата был заменен на шкурку кенгуру, а скорость движения соответственно увеличена. Осталось проработать лишь детали - чтобы кенгуру подпрыгивали при движении, а также задать параметр "стадности"...

Так как время поджимало, тестинг симулятора практически не проводился, и через некоторое время он поступил в войска. Почти сразу его решили продемонстрировать в действии пилотам из США. Горячие австралийские парни, желая не ударить в грязь лицом и показать свое мастерство, промчались на бреющем полете с большой скоростью на своих AS-350 прямо над стадом кенгуру. Те, как и предписано программой, всполошились и бросились за ближайший холм, спасаясь от вертолетов. Американские пилоты хмыкнули и понимающе покачали головой. Действительно, кенгуру очень красиво и реалистично улепетывали...

Однако через несколько десятков секунд ситуация в корне изменилась. Пилоты австралийских ВВС решили еще раз попугать зверушек и, совершив эффектный синхронный разворот, вновь устремились к скрытому за холмом стаду. Однако при подлете из-за холма показалась сладкая парочка зверей со "Стингерами" в лапах, которыми зверушки незамедлительно и воспользовались. От неожиданности пилоты чуть не выпустили из рук рукоятки управления, чего уж говорить о совершении противоракетных маневров и отстреле ловушек... Оба AS-350 мгновенно были сбиты и огненными шарами вонзились в склон холма, который обороняли не в меру воинственные кенгуру. Как выяснилось позже, программисты при разработке забыли убрать кусок, который отвечал за обстрел вертолетов из переносных зенитных ракетных комплексов...

В итоге программисты научились быть более внимательными при создании объектов для симуляторов ВВС, американские пилоты преисполнились уважения к австралийской фауне, а австралийские пилоты с тех пор боятся кенгуру как огня.

Fear me

"Пишу тебе, мама, из горящего танка..."

Подведем черту под вышесказанным. На данный момент тренажеры и собственно игры так тесно переплелись между собой, что зачастую становится непонятно - то ли игра рассчитана на профессионалов с солидным боевым стажем за спиной, то ли курсантам военных училищ предлагают развить навыки с помощью обычной компьютерной "стрелялки". Игры все больше и больше превращаются из чисто развлекательных в обучающие, и все больше навыков, полученных в них, мы можем перенести в реальную жизнь. Вспомним хотя бы случай, когда фанат Unreal спас из-под колес грузовика девочку.

Все, господа. Развлекалово закончилось. Начался полезный, крайне полезный для реальной жизни отдых...

Посмотрим, во что превратятся компьютерные игры лет через десять?

Владимир ЧАПЛЫГИН

Примерные подмастерья, или Летопись Raven Software

- Все, мастер, - ответил примерный подмастерье, - мы будем драться?
Сергей Щеглов. "Разводящий Апокалипсиса"

Штамповать хиты с бешеной скоростью хотят все игровые конторы, но делать это удается лишь считанным единицам. У Raven Software с завидным постоянством получается оставаться на гребне успеха. За время своего существования компания выпустила немало продуктов. Какие-то из них пробились в хиты, некоторые и вовсе навечно вписали свои названия в золотой фонд индустрии. Хотя есть ряд игр, которые опростоволосились в продаже, но не по причине посредственного внутреннего содержания, а лишь из-за не совсем грамотной маркетинговой политики. Все творения Raven Software никогда не опускались ниже определенной планки качества, о достижении которой многие разработчики могут только мечтать.

Ты помнишь, как все начиналось?

Брайен Раффел всегда готов поделиться с окружающими зарядом хорошего настроения

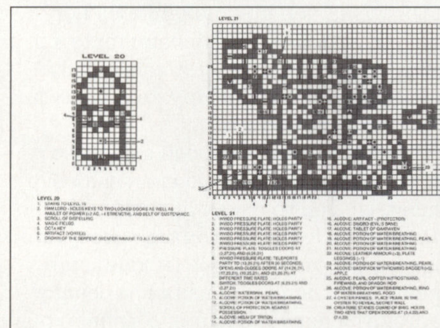
Главной датой для Raven Software является 27 июля 1990 года. Именно в этот день братья Брайен и Стив Раффелы (Brian & Steve Raffel) оформили все необходимые бумаги для регистрации компании. На самом деле команда сформировалась еще в 1988 году. Помимо специализирующихся на анимации братьев Раффелов, в нее вошли программисты Бен Гоки (Ben Gokey), Рик Джонсон (Rick Johnson) и композитор Йон Медек (Jon Medek). Все они тогда находились под впечатлением от ролевой вселенной Dungeons and Dragons, поэтому при выборе жанра дебютной игры не возникло даже малейших споров. Назвать ролевушку решили Black Crypt. В качестве платформы была выбрана Amiga.

На реализацию проекта ушло почти четыре года. В то время создание игр не являлось для участников команды профессиональным занятием, скорее, это было увлекательным хобби, пожиравшим все свободное время. Брайен Раффел часто отвлекался на учебу в университете, были свои дела и у остальных. Также процесс подтормаживал из-за отсутствия подходящего программного обеспечения: в конце 80-х - начале 90-х найти пригодный для разработки амиговских игр софт было достаточно непросто. Только на подготовку демо-версии ушел целый год. Набор из нескольких уровней отослали десяти издательствам, но от всех, кроме одного, пришел примерно один и тот же ответ а-ля "От таких, как вы, мы получаем тысячи предложений в месяц. Пожалуйста, наберитесь терпения. Возможно, мы вернемся к вопросу о вашем проекте в следующем квартале". Детищем братьев Раффелов сотоварищи заинтересовалась только Electronic Arts.

Первый монстр

Обрадовавшиеся друзья быстренько собрали все нужные для юридического оформления компании бумаги, и 27 июля 1990 года на карте мирового игростроения появилось название Raven Software. После этого молодые девелоперы заключили первый договор с издательством. На доработку Black Crypt до полной версии Electronic Arts выделила ровно десять месяцев. К январю 1992 года игра была полностью готова. 20 марта, после тщательного тестирования, она поступила в продажу. За весну и лето было реализовано 30 тысяч копий. По тем временам - весьма убедительный результат для продукта, предназначенного исключительно для Amiga.

Титры поместились на одном экране



Уровни Black Crypt были настолько запутанными, что фанатам пришлось рисовать специальные карты

Счастливая случайность, изменившая всю дальнейшую жизнь

Обрадованная Electronic Arts предложила Raven Software сделать PC-версию Black Crypt. Но скоро стало очевидно, что портирование займет слишком много времени, а затраченные средства едва ли будут перекрыты доходами от продаж. Проще было сделать для PC совершенно новый проект в том же жанре. Ведь по части программирования данная платформа предоставляет куда больше возможностей, чем Amiga.

Новый проект обещал оказаться более трудоемким, поэтому братья Раффелы решили дать объявление в местной прессе о том, что молодая и амбициозная компания ищет толкового кодера для написания современного графического движка.

На призыв откликнулась... id Software. Том Холл, Джон Ромеро, Эдриан и Джон Кармак лично от-

Офис Raven Software

CyClones

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Название Hexen: Beyond Heretic появилось не сразу. Изначально Raven собиралась назвать свое детище Apocrypha, но маркетологам издательства GT Interactive данное слово показалось чересчур вызывающим.

правились на разведку, благо обе компании квартировали в одном и том же округе. К этому времени id Software уже прославилась своими Commander Keen и Wolfenstein 3D, и поэтому "вороны" смотрели на прибывший в их офис звездный десант как на небожителей. Брайен и Стив продемонстрировали гостям последние наработки для нового творения Shadowcaster и посетовали, что у них никак не получается реализовать некоторые задуманные фишки, связанные с применением новомодной перспективы от первого лица. Недолго думая, Джон Кармак предложил им купить "по дружественной цене" улучшенную версию движка Wolfenstein 3D. Разумеется, дальше последовало традиционное в таких случаях "по пиву и оформим сделку". Вот так, практически волею случая, зародились партнерские отношения с id Software, которые только крепли вплоть до сегодняшнего дня.

Период активного роста

В январе 1993 года на прилавках магазинов появилась Shadowcaster - смесь RPG с action/adventure, ключевой особенностью которой стала способность главного персонажа Кирта менять свой внешний облик, например, превращаться в дракона или в амфибию.

10 декабря 1993 года весь мир был потрясен выходом DOOM. В то время как простые геймеры только начинали привыкать к его революционной технологии, программисты Raven Software чувствовали себя в мире графического кода от id Software как рыба в воде: полным ходом шла разработка Heretic. Вторым проектом компании был шутер от первого лица CyClones, базирующийся на доморощенном движке, созданном новым сотрудником Карлом Стайка (Karl Stika).

В 1994 году CyClones был издан SSI. В игре геймеру предстояло с футуристическим оружием в руках сражаться с армией кибернетических клонов. В этом проекте Raven Software впервые реализовала управление взглядом с помощью мыши. Несмотря на кучу новшеств (прыжок, полет, продуманный инвентарь), продукт был сделан за рекордные одинадцать месяцев. Позже это достижение будет повторено при создании второй части Heretic (впрочем, в игре была использована лицензированная графическая технология, что ускорило процесс разработки).

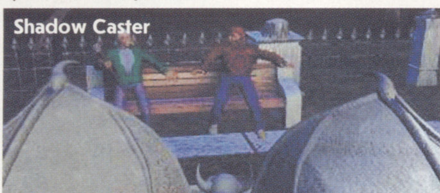
Следом за CyClones вышел Heretic: Shadow of the Serpent Riders, идейным отцом которого принято считать еще одного новичка компании Мишеля Рэймонда-Джуди (Michael Raymond-Judy). Для своего времени это был продукт, обладавший невероятно красивой картинкой, впечатляющей архитектурой уровней, потрясающим геймплеем и очень мощной сюжетной линией. Сначала "Еретик" распространялся как shareware-продукт. В таком качестве игру приобрели порядка 45 тысяч заказчиков. Игра уходила, как горячие пирожки, и id Software предложила себя в качестве издателя. Скооперировавшись с GT Interactive, она реализовала около полумиллиона коробок.

Разделение труда

В 1995 году в Raven Software было образовано два подразделения. Первое к 30 сентября закончило разработку Hexen: Beyond Heretic, сюжетная линия которой продолжала историю, изложенную в "Еретике". Ей даже был присвоен статус неофициального сиквела. На самом деле это был полностью самостоятельный проект, главным коньком которого стали невероятно мрачная атмосфера и дальнейшее углубление в жанр RPG. Чего только стоило появление трех полноценных персонажей... Каждый из них обладал уникальными особенностями, которые позволяли проходить игру абсолютно иным способом.

Не подкачала и визуальная составляющая продукта. В основе игры лежала усовершенствованная версия

Заглавный ролик



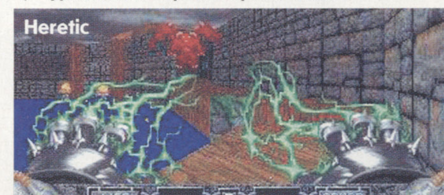
Съест и не побрезгует

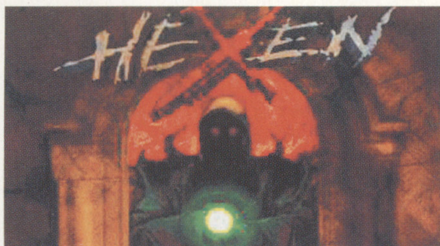
Цель зафиксирована

Сейчас полетаем

Мясорубка в самом разгаре

Дьявольские крылья против магии

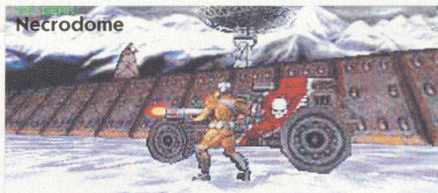




Откуда вы все взялись?

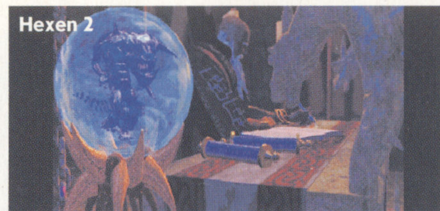
Какой же ты страшный, приятель

В игре привлекательным был не только огонь, но и ландшафт



Вышел из авто, пострелял и сел обратно

От дотлевающей машины не осталось ни одной целой железки



Кадр из интродукционного ролика

Египетская локация

А нам скорпионы нипочем

хорошо зарекомендовавшего себя DOOM Engine. Главной фичей стало нанизывание всех локаций на одну нить. Теперь геймер мог свободно поворачивать назад и возвращаться на пройденный этап. Как и с Heretic: Shadow of the Serpent Riders, львиная доля всех новых идей принадлежала неутомимому Мишелю Рэймонду-Джуди.

В 1996 году вышел адд-он Hexen: Death Kings of the Dark Citadel, состоящий из двух десятков добротных миссий.

Тем временем второе подразделение работало под руководством Карла Стайка над новой графической технологией для сиквела CyClones. Впоследствии проект переродился в футуристические гонки на выживание - автоаркаду Necrodome (октябрь 1996 года). Геймплей во многом опередил свое время. Например, после уничтожения транспортного средства геймер мог остаться на арене, но уже передвигался на своих двоих. Лишь спустя полтора года данную фичу повторят создатели Battlezone. Увы, концепция игры в целом оставляла желать лучшего.

Повышение ставок

Запланированная на 1997 год кампания завоевания рынка потребовала расширения штата и дробления коллектива уже на три звена. Причем каждое подразделение должно было сотрудничать со своим издателем. Первое разрабатывало Take No Prisoners (Red Orb Entertainment), второе - Mageslayer (GT Interactive), а третьему, самому крупному, достался Hexen 2 (лакомый кусочек оставила за собой Activision).

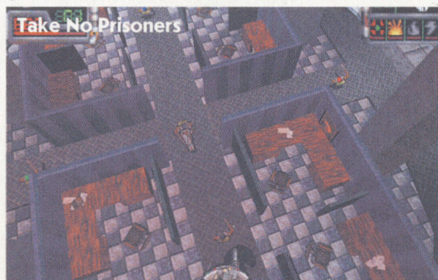
В августе 1997 года вышел второй Hexen. Словно заправский модник, он предстал перед публикой в новой абсолютно трехмерной Quake-одежке: в эпоху 3Dfx-бума картинка смотрелась умопомрачительно. Дизайн уровней был выполнен Брайеном Раффелом и присоединившимся в 1994 году к Raven Software Эриком Биессменом (сейчас возглавляет команду дизайнеров и руководит созданием Quake 4). Одна из главных фишек Hexen II заключалась в том, что мультиплеерные схватки можно было организовать не только в локальной сети,

Силища в нем огромная

Десяток трупов

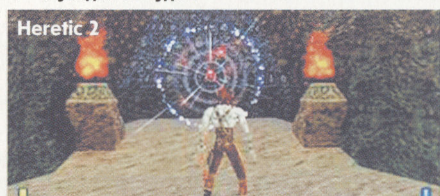
Что творится с моим городом...

Армейский госпиталь

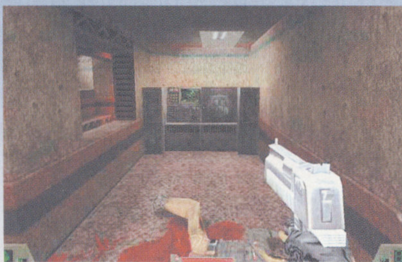


Течет ручей, бежит ручей

И увидел он чудо...



Между прочим...


Гражданин Ирака валяется в луже собственной крови

Двойные стандарты

Уполномоченный представитель Ирака в Лондоне публично обвинил создателей Soldier of Fortune в том, что в их продукте прослеживаются расистские мотивы. В качестве примера приводились последствия за одни и те же действия на различных уровнях игры. Если в нью-йоркском метро за стрельбу по NPC следовал полный game over, то за убийство мирных иракских граждан наказания вообще не было. Дабы как можно быстрее затушить разгоревшийся скандал, разработчики незамедлительно выпустили специальный патч, который исправил данный "недочет".

но и с использованием интернета. Технические достижения оказались подкреплены увлекательным сценарием (требовалось уничтожить трех змеиных всадников) и захватывающим геймплеем.

24 сентября состоялся релиз action/adventure Mageslayer. Игра использовала изометрическую проекцию и представляла собой добротно сделанный клон когда-то популярного на платформе Atari сериала Gauntlet. Сюжет повествовал о жестокой мести некоего лорда Тэйна и о пытающихся помешать ему воинах четырех кланов.

Наконец, 30 сентября парад релизов завершил Take No Prisoners. На поверку игра оказалась аркадой средней руки с небольшими вкраплениями стратегических элементов. В памяти всплывает лишь одна интересная находка - в меру реалистичное плавание. Почему-то приключения спецназовца Слэйда не оставили ярких впечатлений, хотя они и были выполнены на достаточно высоком уровне. Ситуацию не смог спасти даже интересный сюжет про ядерную войну и поиски спасительного матричного кристалла.

Под могучим крылом Activision

Самое интересное, что два последних продукта базировались на движке Vampire Engine, создатель которого Крис Райнхарт нынче трудится на благо Human Head Studios. Обе игры разошлись хуже, чем второй Hexen, после чего братья Раффелы приняли решение сотрудничать в дальнейшем исключительно с издательством Activision. И досотрудничались: в конце 1997 года Raven Software была куплена паблишером, причем информация о финансовой стороне сделки не обнародована по сей день.

Несмотря на все свои достоинства, Hexen II не был доведен до идеального состояния. Огромное число ошибок было исправлено лишь к марту 1998 года, когда вышел Hexen II: Mission Pack: Portal of Praevus. Следующий релиз компании состоялся 31 октября. Им стал долгожданный Heretic II. Сюжет стартовал с момента возвращения победителя змеиного наездника эльфа Корвуса в родную деревню, жители которой подхватили какую-то странную болезнь. Многие фанаты первый части слегка оторопели, когда увидели, что их любимая игра сменила вид "из глаз" на перспективу от третьего лица. Ничего не поделаешь, таковы тогда были модные веяния. Несмотря на низкий уровень продаж, Heretic II обставил свою прямую конкурентку Tomb Raider 3 по части визуальных эффектов и изысканности внутреннего убранства локаций. Дело в том, что над приключениями Лары Крофт работало лишь два художника, в то время как над вторым "Еретиком" трудилось семеро профессиональных аниматоров. Отсюда такое повышенное внимание к мелким деталям. Увы, геймер проголосовал своим кошельком не за волнующий сюжет и не за детализированные предметы интерьера, а за не менее проработанный бюст Лариски.

Выстрел дуплетом

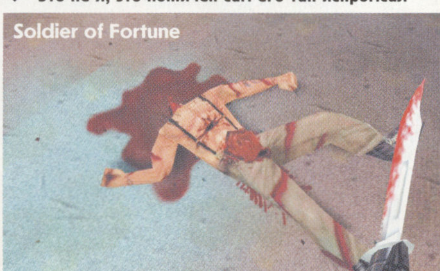
После локальной неудачи Raven Software собралась с новыми силами и приступила к разработке Soldier of Fortune. Представленный публике 29 марта 2000 года результат превзошел все ожидания. До сих пор помню нахлынувшие ощущения, возникшие после весьма натуралистичного устранения первых противников. Фонтанирующая кровь, входные отверстия от пуль, оторванные выстрелами конечности, четкий учет попаданий в различные части тела...

Во многом секрет успеха состоял в том, что над Soldier of Fortune трудилось одиннадцать программистов и семь художников. Именно они смогли вдохнуть вторую свежесть в уже состарившийся к тому времени Quake 2 Engine. Движок-пенсионер функционировал на пределе своих возможностей и выдавал на экран монитора очень прилич-

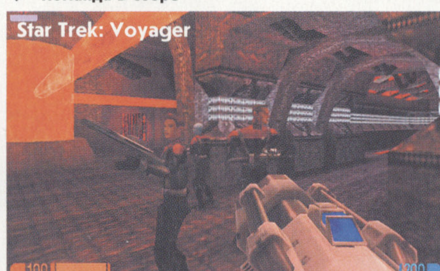
Не лезь на рожон!

Сеанс обезглавливания крупным планом

Это не я, это ножичек сам его так искромсал

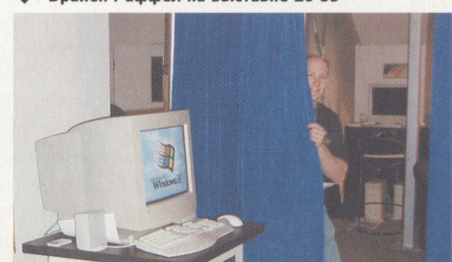


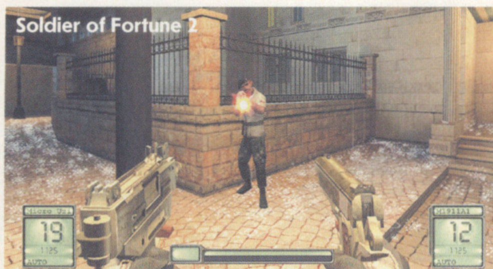
Команда в сборе



Мы их сделаем!

Брайен Раффел на выставке E3`99

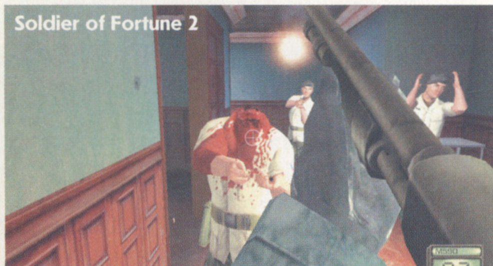




Сладкая парочка: узи и кольт

Драка завязалась нешуточная

Зарублю, как Буденный белогвардейцев



Охранник справа не может работать в таких жесточайших условиях

"Гляжусь в тебя, как в зеркало, до головокружения..."

Элитная лоботомия: дорого и очень больно

ную на тот момент картинку. Позже на волне успеха выйдут Soldier of Fortune: Gold Edition и Soldier of Fortune: Platinum Edition.

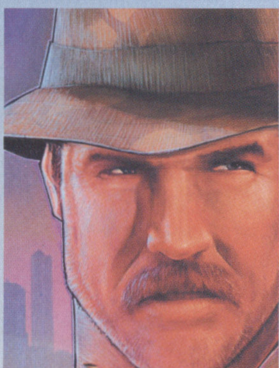
На этом сюрпризы от братьев Раффелов не закончились. 20 сентября вышел Star Trek: Voyager: Elite Force - истинная услада для фанатов популярного телевизионного сериала. Знатоки утверждают, что это была первая игра, не испохабившая светлое имя "Стар Трека" и что даже сейчас она остается недосягаемым идеалом, к которому необходимо стремиться всем остальным разработчикам. Успеху игры поспособствовали значительно улучшенный движок третьего "Квейка", качественное звуковое сопровождение, сбалансированный игровой процесс и решимость использовать только главные атрибуты космической мыльной оперы, а освободившееся место заполнить собственными оригинальными идеями.

Звездный час

Если 2001 год можно смело назвать успешным, то 2002 стал поистине звездным, так как в марте "воронья" команда явила миру свою версию Star Wars - Jedi Knight II: Jedi Outcast, которая надолго стала главным развлечением поклонников творчества Джорджа Лукаса. Истинный джедай Кайл Катарн борется с темной стороной Силы, и помогает ему в этом деле легендарный световой меч. Однозначный хит. Одно из лучших творений Raven Software

Казалось бы, после такого умопомрачительного успеха можно сделать передышку. Ан нет, покой им только снился. 21 мая состоялся еще один громкий релиз - кровавый и ужасный Soldier of Fortune II: Double Helix. Благодаря мощнейшему Q3-движку, уровень ничем не прикрытого насилия поднялся до небывалых высот. Настолько реалистично простреленных голов, отле-

Здравствуйте, меня зовут Маллинс, Джон Маллинс



Джон Маллинс - это не только главный герой популярной дилогии, но самый настоящий американский спецназовец. Правда, уже достигший пенсионного возраста. Причем, если судить по имеющимся материалам, этот боец не из робкого десятка.

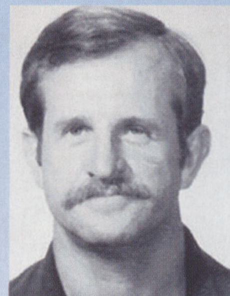
Джон родился в 1942 году, после окончания школы он записался в ряды вооруженных сил. Сначала он был парашютистом, а потом его перевели на место санитара в ударное подразделение Зеленых беретов. Трижды участвовал в боевых действиях во Вьетнаме, был неоднократно ранен и награжден тремя орденами "Пурпурное Сердце". В 70-х принимал участи в различных операциях на территории Европы, Африки, Ближнего Востока, Центральной и Южной Америки.

Джон расстался с армией в 1981 году. Всего он прослужил 21 год, из них 19 лет в различных подразделениях спецназа. Настоящий специалист и мастер своего дела вскоре оказался востребован ООН, где он и по сей день консультирует группу по борьбе с терроризмом.

Джон не только стал прототипом одноименного главного героя для первой и второй части Soldier of Fortune, но и активно консультировал сотрудников Raven Software. Разработчики утверждают, что в основу нескольких миссий из Double Helix положены реальные боевые операции из жизни Маллинса.

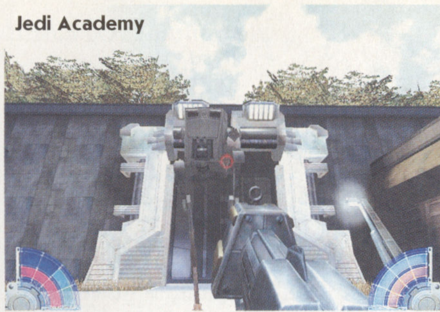
А еще неугомонный вояка с 1991 романом Days of Fire начал карьеру писателя. К настоящему моменту в его активе четыре книги, среди которых присутствует документальный труд, посвященный новым типам боеприпасов.

В последнее время Маллинса стали частенько приглашать в различные телевизионные викторины и аналитические передачи. Также он охотно выступает в качестве почетного гостя с докладами на конференциях, посвященных защите от терроризма и вопросам безопасной транспортировки оружия массового поражения.


Фотография времен окончания вьетнамской кампании

Хладнокровный убийца на самом деле очень веселый и общительный человек

Постаревший Джон Маллинс в стенах Raven Software



Через секунду противник будет разрезан напополам

тающих конечностей и рваных ран не было ни в одной компьютерной игре. Разумеется, ужасающие своей брутальной натуралистичностью сцены щедро приправлены реками крови. Примерно через девять месяцев последовало переиздание игры - Soldier of Fortune II: Double Helix - Gold Edition.

Больше игрушек, хороших и разных

В 2003 году Raven Software отметилась лишь одним релизом. Зато каким! Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy - продолжение истории рыцарей-джедаев. Правда, на этот раз они проходят обучение в специальной академии имени Люка Скайуокера. Игра явно была состряпана под девизом "Как можно больше полюбившихся вещей": персонажей, просторных локаций, противников, увлекательных баталий и, конечно же, световых мечей.

Сейчас в недрах компании зреет сразу четыре проекта: Soldier of Fortune III, четвертая часть Jedi Knight и две неназванные игры. О первом проекте бывший главный дизайнер Raven Software Кен Хоекстра (Kenn Hoesktra) в июне 2002 года сказал следующее: "Мы проводили несколько встреч по поводу Soldier of Fortune III, собирая воедино некоторые идеи и тенденции, но на данный момент мы придерживаемся стратегии "подождать и посмотреть". Мы не собираемся запускать третью часть в производство до тех пор, пока мы не завершим работу над текущими проектами".

Сомнений относительно содержания второй игры еще меньше. На нескольких фанатских сайтах полным ходом идет активное обсуждение особенностей Star Wars: Jedi Knight IV. Поговаривают, что благодаря новому движку "комнатные" сражения перерастут в крупномасштабные битвы на огромных открытых пространствах с использованием стрелкового оружия и, конечно же, световых мечей; что нам разрешат сделать выбор между темной и светлой стороной Силы и именно от этого решения будет зависеть стиль прохождения игры. А еще нам позволят пользоваться различными видами транспортных средств.

Остается стащить покров тайны с двух секретных игрушек. Разумеется, это Quake 4, разговор о котором заслуживает отдельной публикации и сугубо приставочная RPG X-Men: Legends.

Учитесь, пока мы живы

Более десяти лет назад братья Раффелы придумали формулу успеха и не собираются отказываться от нее по сей день. Графическая технология от id Software, оригинальная игровая концепция, знание рынка плюс высокий профессионализм давно притершихся друг к другу разработчиков компании. В отличие от своих менее удачливых коллег по девелоперскому цеху, сотрудники Raven Software не цепляются всеми конечностями за единственную золотую жилу. Как следствие, они не топчутся на одном жанровом пятачке, а постоянно находятся в поиске свежих идей. Не зря говорят, что, когда за дело берутся талантливые люди, в худшем случае итоговый результат получается замечательный, а в лучшем - идеальный. **Н**

Между прочим...

Запретный плод

В конце июля 2003 года руководство id Software не на шутку рассердилось из-за того, что 42 концепт-арта из еще не анонсированной официально четвертой части Quake попали в интернет. Боссы компании поставили перед игровой прессой жесткий ультиматум: утекшая из недр Raven Software графика не имеет права появляться на страницах печатных изданий и должна быть немедленно снята с сайтов многочисленных сетевых ресурсов. Нарушителям грозила информационная блокада и отказ в дальнейшем сотрудничестве. Причем данный запрет действует до сих пор, когда кое-где уже можно спокойно полюбоваться на полноценные ingame-скриншоты, а не на карандашные наброски художников. Мы не собираемся нарушать конвенцию. Любопытные же могут отправиться по ссылке 3dfpsnews.com/quake4/QuakeIVConceptart.htm и увидеть все своими глазами.

Эти ребята еще подарят вам целую кучу классных игр

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

АВТОМОБИЛИ И ИГРЫ: ПРИНЦИП ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Сегодня речь пойдет о гоночных играх, чье появление было непосредственно связано с какой-то определенной маркой автомобиля (мотоцикла) или целого модельного ряда реально существующей компании. Весьма любопытно было проследить на более чем двенадцатилетней истории создания игр этого небольшого поджанра методы и приемы, с помощью которых в массы продвигались автомобильные бренды или же то, как некоторые игры продвигались в массы, прикрываясь мощными брендами. В любом случае, довольно увлекательно провести это небольшое исторические исследование, копнув лопаткой археолога пласт игрушек начала девяностых и проследив процесс с самого старта, попутно вспомнив произведения давно минувших дней, посмотрев на старые скриншоты и почитав заметки, некоторым из которых уже исполнилось по несколько лет!

Итак, мы начинаем...

Эпизод первый: Lotus

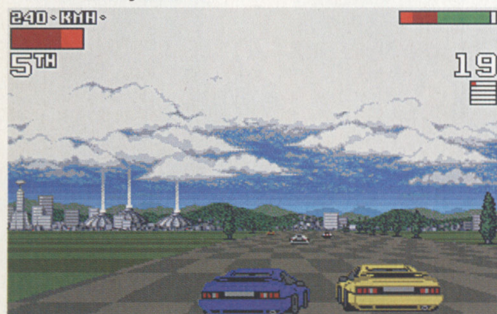
Игра Lotus: The Ultimate Challenge
Жанр Автосимулятор
Издатель Gremlin Graphics Software Ltd
Разработчик Magnetic Fields
Год выхода 1993 год

А началось все очень давно. Настолько давно, что даже не верится. В 1993 году на свет появилась одна из самых первых в истории компьютерных игр автогонок. Кто из ветеранов не помнит знаменитый Lotus: The Ultimate Challenge? По стечению обстоятельств, она стала первой игрой с использованием марки настоящего автопроизводителя.

Сегодня эту Lotus: The Ultimate Challenge уже трудно воспринимать всерьез, однако взгляд на скриншоты рождает бурный поток ностальгии. Натуральный flashback!

Итак, первое в истории компьютерных игр лицензированное производителем легендарных английских спортивных машин произведение содержало два игровых режима. Первый – гонка против девятнадцати (!) компьютерных оппонентов (согласитесь, таким может похвастать редкий современный проект). Lotus: The Ultimate Challenge располагал тринадцатью трассами, были ночные и дневные гонки. Некоторые треки были кольцевые, другие – участки из пункта "А" в пункт "Б". Второй тип заездов – на время. К игре прилагался даже редактор трасс! Оказывается, возможность построить трек существовала в далеких девяностых. А еще был сплит-скрин, который в наше время, увы, медленно, но верно умирает.

Маленькая картинка вызывает столько игрового энтузиазма! Внутри просыпаются давно забытые чувства неискоренимого желания поиграть в компьютерные игры!



Да, графика сейчас лучше даже у мобильных телефонов. Однако Lotus Challenge - игра на все века. Она стояла у истоков

Для 1993 года представленных возможностей было более чем достаточно. И стар, и млад, и поклонник DOOM, и фантат Civilization: все потом, на протяжении нескольких лет после выхода Lotus: The Ultimate Challenge с видимым удовольствием в него играли.

Рекламу, которую получила в начале девяностых, благодаря именной игре компания Lotus, по эффективности можно сравнить разве что с действием мегахита Need for Speed Porsche Unleashed. И еще неясно, чья пропаганда оказалась действеннее.

Эпизод второй: Dodge Viper

Игра Viper Racing **Жанр** Автосимулятор
Издатель Sierra **Разработчик** Sierra
Дата выхода Ноябрь 1998 года

В конце девяностых годов прошлого столетия одним из законодателей мод в жанре автосимуляторов была компания Sierra, которая выпусти-

Заторы, подобные этому, случались в игре редко. Широкие трассы и пологими поворотами позволяли ехать чисто

ла не только сверхреалистичные по тем временам игры серии NASCAR Racing, но и ряд других серьезных проектов. Безусловно, к таковым можно отнести и Viper Racing, произведение, которое, увы, так и не получило продолжения.
Viper Racing фактически открыл жанр современных моно-брендовых игрушек. Здесь были представлены только автомобили Dodge Viper.
К чести компании, которая создала этот проект, игра справилась со своей пионерской миссией блестяще! Нам было очень интересно вспомнить прошлое, и после долгих поисков вновь увидел лучи света запылившийся диск с этой подзабытой, но такой интересной игрой. Естественно, проект отказался устанавливаться под Windows XP, распознав ее как NT. Дальше проблем с игрой не было. Установилась и запустилась без единого бага!

И вот мы в основном меню. Не зря говорят, что новое – это хорошо забытое старое. Римейк Viper Racing можно сделать хоть сейчас с одним лишь изменением – нужен новый графический движок. Все остальное, мы в этом уверены, будет смотреться вполне злободневно даже в наши дни!
Покорила физика игры. Удивительно, но по прошествии семи лет поведение машины тут выглядит очень правдоподобно. Неистовый спорткар срывается в резкий занос при избыточной тяге, нервно виляет кормой на старте. Требует весьма деликатного обращения с собой! Спустя семь лет мы еще раз говорим: “Браво, Sierra!”.
Графика, конечно же, смотрится минималистично. Но отторжения не вызывает. А вот игровые возможности – в полном порядке. Есть режим карьеры, в котором вы могли тюнинговать и настраивать свой автомобиль (кстати, алгоритм настроек лаконичный, но удобный и исчерпывающий для такой игры).
А еще – двадцать восемь гонок, двадцать четыре оппонента, модель повреждений, четыре класса и возможность выиграть умопомрачительный семисотсильный Viper GTS-R! Добавьте сюда достаточно умных оппонентов, чтобы понять, что Viper Racing был хорошим стартом для нового поджанра гоночных игр. К сожалению, следующего “заводского” произведения пришлось ждать больше года, и оно не спешило приподнять планку качества, установленную Sierra.

Вид от первого лица в этой игре был выполнена на "пятерку". Sierra!

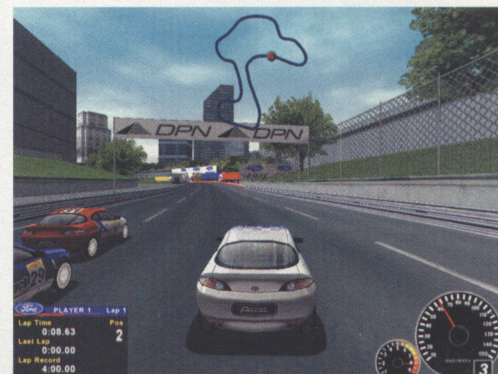
Эпизод третий: Ford

К тому времени компания Ford, ме-

Игра Ford Racing **Жанр** Аркадные автогонки
Издатель Empire Interactive
Разработчик Elite Systems
Дата выхода 2 декабря 1999 года

нявшая модельную гамму и попутно свой имидж, обратила свои взоры на компьютерные развлечения.
В сотрудничестве с Empire Interactive родилась эта игра. Удивительно, но даже третьему по счету заводскому проекту суждено было стать своего рода первооткрывателем новых горизонтов в таком, казалось бы, не слишком просторном поджанре.

Ford Racing стала первой игрой, которая представляла сразу несколько моделей автомобилей одной компании. Причем, машин разных классов, среди которых были и концепт-кары.
В целом этот проект получился бы совсем неплохим аркадным произведением, если бы не одно “но”. Речь идет о весьма неудачном управлении машиной. А, точнее говоря, о поведении автомобиля после получения соответствующих команд с клавиатуры. Вообще, во время игры создавалась впечатление, что разработчики пытались превратить явную аркаду в симулятор, что называется, малой кровью. То есть, посредством затупления реакций автомобиля. Машина реагировала на команды игрока с явными опозданиями и весьма неадекватно, что создавало сложности даже при прохождении виражей, не говоря уж об обгонах. Иными словами, игровой процесс страдал. Причем страдал весьма серьезно. Не хватало динамики и ощущения скорости. А жаль, ведь выглядела эта игра для своего времени довольно-таки неплохо. Да и возможности были широкие. Несколько видов заездов, хорошие трассы, опять-таки разнообразные



машины. Помнится, увидели мы тогда эту игру, обрадовались, а как поиграли – так сразу и загрустили. Не оправдала ожиданий. Признаемся, в 1999 году мы с Реклессом списали Ford Racing в аутсайдеры. Решили, что не будет у него никаких продолжений. Знали бы, как ошибались. В любом случае, серия после столь провального начала затаилась почти на четыре года! И все о ней успели забыть. Впрочем, мы к ней еще вернемся.

Эпизод четвертый: Volkswagen Beetle

Игра Beetle Crazy Cup
Жанр Аркадные автогонки
Издатель Infogrames **Разработчик** Xpiral
Дата выхода 17 февраля 2000 года

Двухтысячный год стал настоящим прорывом для "именных" автомобильных игрушек. И начал его проект Beetley Crazy Cup, который (вы будете сеяться, но это так) стал первой стопроцентно аркадной игрой, посвященной немецкой легенде Volkswagen Beetle.

Разработчики выжали из старины "Жука", все, что только можно. Они выдумали пять различных вариантов игры, в которых игроки управляли разнообразнейшими модификациями легендарной машинки: от стандартной версии до багги или же огромного монстр-трака! Вот эти пять типов заездов. Speed – на скорость. Monster – интересный режим, в котором игрок должен был проявить чудеса ловкости, объезжая флажки на "Жучке", который поставлен на гигантское шасси. До сих пор помню, как величаво покачивался кузов на огромных колесах и мягкой подвеске. Buggy: как несложно догадаться, тут мы катались по пересеченной местности на багги-образных "жуках", что было весело и увлекательно. И еще были режимы Jump – прыжки в длину на автомобилях и Cross, где игрокам вверяли те же самые багги, но соревнования проходили на экстремальных трассах с множеством препятствий. В двухтысячном году от такого разнообразия слегка кружилась голова! Эта великолепная "пятерка" была представлена в двух основных вариантах игры – Чемпионате и Beetle Challenge. Первый – вполне ординарное явление, а вот "Вызов" был гораздо интереснее ввиду ряда дополнительных возможностей. Таких как покупка машин или разблокирование бонусных трасс.

Был в игре и новый "жучок". Этот - в легком тюнинге

Геймплей игры был безудержно веселым. Вообще, Beetle Crazy Cup оставил самые приятные воспоминания. Управлялись все машины просто великолепно, но при этом их поведение не было унифицировано! Напротив, разработчикам удалось очень четко подметить особенности того или иного типа и передать их в игре. Видно было, как работает подвеска всех колес, как кренится авто в повороте, как машину заносит и как она буксует, попав на покрытие с меньшим коэффициентом сцепления.

Этот автомобиль был сделан, видимо, на "платформе" "Жука"

Помимо этого у игры была отличная графика (особенно радовали раскрашенные граффити кузова "жуков") и хороший звук. Лучшей рекламы такой машине, как Beetle не придумать! Если чудом отыщите этот проект, обязательно установите и поиграйте. Гарантированно получите удовольствие.

Эпизод пятый: Porsche

Игра Need for Speed: Porsche Unleashed
Жанр Автосимулятор **Издатель** Electronic Arts
Разработчик Electronic Arts
Дата выхода 22 марта 2000 года

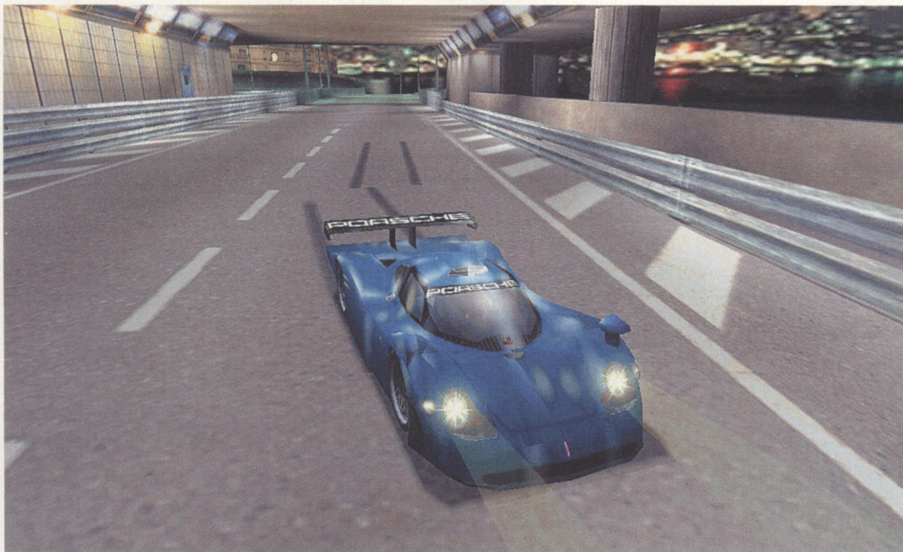
Однозначно, графика игры вполне соответствует сегодняшним требованиям

22 марта 2000 года произошло событие, которое перевернуло жанр автогонок. Вышел именной продукт великой компании Porsche, сделанный самой Electronic Arts. Это была бомба!

До сих пор некоторые пираты продают игру пятилетней давности. Неспроста. Игровой процесс Porsche Unleashed по-прежнему остается непревзойденным эталоном. По моему сугубо личному мнению, эта игра является лучшей в истории Need for Speed и одним из самых выдающихся автомобильных симуляторов за всю историю их создания. По совместительству Porsche Unleashed возглавляет список "заводских" гоночных игр. И вряд ли с этих позиций игра будет когда-либо смещена. Разве что в том случае, если Electronic Arts сделают игру, ну, например, для Ferrari.

В этой игре был представлен в полном ассортименте модельный ряд компании, начиная с самых первых. Напомним, что разработчики проделали титанический труд, и Porsche Unleashed может по праву считаться не только иг-

PORSCHE



Ближе к концу игры мы получали доступ к гоночным монстрам

рой, но и энциклопедией знаменитой фирмы. Все технические характеристики, модификации, фотографии. Но ни одна энциклопедия не даст вам шанса оживить изображения, забраться внутрь и поучаствовать в напряженной гонке. Здесь таких шансов – хоть отбавляй. Разработчики не только изучили теорию, но и проверили ее на практике. Они специально слетали в Германию для общения и тестов, дабы передать максимально точно в игре характер каждой модели. И это им удалось в полной мере! Need for Speed: Porsche Unleashed является наиболее достоверной и правдоподобной игрой из всей серии с точки зрения реализма. Управление мощными заднеприводными и полноприводными спортивными автомобилями требовало от игрока хороших навыков.

Разработчики создали два полноценных режима игры. В Factory Driver вы выступали в качестве заводского испытателя. А в Evolution прогрессировали в роли вольного гонщика, начиная с первых моделей компании и продвигаясь к современности. Графика и звук были выдающимися (традиционно для EA). Даже сегодня игра выглядит очень красиво. Вряд ли мы сильно ошибемся, если назовем Porsche Unleashed идеальной "именной" игрой.

Эпизод шестой: Suzuki

Игра Suzuki Alstare Extreme Racing
Жанр Аркадные мотогонки
Издатель Ubi Soft Entertainment
Разработчик Criterion Studios
Дата выхода 15 июня 2000 года

Этот беззаботный проект, посвященный продукции компании Suzuki, еще раз напоминает нам, что родина игровых автоматов – Япония. Ну, а так как компания Suzuki – родом из страны восходящего солнца, то, по всей видимости, этим ребятам совсем незазорно было выпустить столь легкомысленную игру.

На супербайке по песку! Каково?

Все гонки проходили в непрекращающейся контактной борьбе и десятками оппонентов!

Как бы то ни было, а если подходить к этому проекту с серьезными мерилами, то придется его безжалостно размазать по стенке, что, кстати, и было сделано в 2000 году многими обозревателями. А вот наш Reckless Driver (тогда еще молодой и горячий) смог поломать стереотипы, и понять истинную суть этого проекта, и заставил окружающих ему поверить.

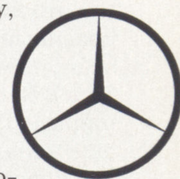
Действительно, в лице Suzuki Alstare Extreme Racing мы получали игровой автомат в компьютере. Ведь игра была построена именно по такому алгоритму. Невероятная скорость, отсутствие необходимости тормозить перед поворотами, огромное число оппонентов, которых надо было постоянно обгонять, способствовали быстрому снятию стресса. Тут необходимо заметить, что Criterion Studios сделали Suzuki Alstare Extreme Racing на основе предыдущего своего мотоциклетного произведения Redline Racer, которое было такой же лихой и безудержной аркадой. Графика нам понравилась, и простой до безобразия интерфейс тоже.

Неплохая игра, но в памяти такие надолго не остаются. В отличие, скажем, от симулятора шоссейно-кольцевых гонок на тягачах, с которым дебютировала ближе к концу 2000 года компания Mercedes-Benz. Имя, которое в комментариях не нуждается.

Эпизод седьмой: Mercedes-Benz

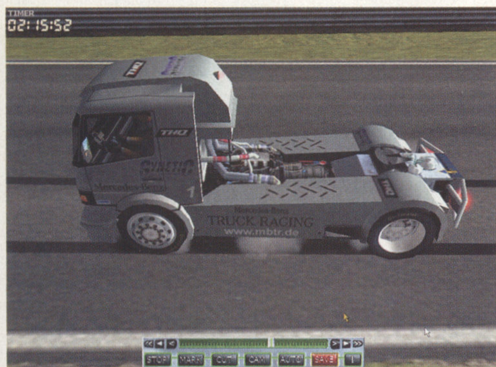
Игра Mercedes-Benz Truck Racing
Жанр Автосимулятор
Издатель THQ **Разработчик** Synetic
Дата выхода 25 ноября 2000 года

Единственный в своем роде проект, посвященный гонкам седельных тягачей класса Super Race, появился в продаже под конец года. Компания Mercedes, которая всегда славилась качеством своей продукции, судя по всему, проинспектировала игру, на которой стоит логотип трехлучевой звезды. Произведение вышло безупречное, как по качеству, так и по интересности.



Единственным серьезным недостатком являлось то, что кроме автомобилей Mercedes-Benz не было ни одной конкурирующей марки. Зато разработчики подарили нам реальные трассы и отличную физическую модель. Правдоподобие физики привело к тому, что сначала непросто было привыкнуть к невысоким скоростям на трассе. Казалось, что грузовик не разгоняется и плохо управляется. Для информации – максимальная скорость автомобилей Super Race ограничена на отметке 160 километров в час из соображений безопасности. Дабы многотонные тягачи можно было успеть остановить в случае аварии или внезапного схода с трассы. Игра, впрочем, содержала маленький читерский момент – в опциях можно было снять ограничение, и тогда махины разгонялись далеко за двести. Однако после некоторого времени за игрой ритм уже не казался столь тягучим, а процесс подчинения болида грузовой "формулы" даже приносил некоторые адреналино-

Несмотря на наличие хорошего вида от первого лица, играть было интереснее и удобнее с такой камерой. Из кабины казалось, что эта махина с трудом впишется в маленький поворот



Проработка машины была на очень высоком для симулятора уровне

"Шероховатости" физической модели заметны даже на статичных скриншотах - обратите внимание на то, как неестественно сидит на мотоцикле гонщик

вые ощущения. Подкупала и новизна тематики – первая спортивная игра про тягачи. Конечно, мы видели элементы подобных соревнований в "Дальнобойщиках", однако его нельзя сравнить с полноценным игровым произведением.
Разработчик – немецкая компания Synetic (которая еще встретится нам чуть ниже по тексту) до этого занималась изготовлением аркадных автогонок (если кто помнит такое название как N.I.C.E., то знайте, что это их рук дело) имела на руках красивый графический движок, поэтому симулятор Mercedes-Benz Truck Racing получился у них нарядный. В те времена игроков это еще удивляло. Странно, что у столь успешного произведения так и не появилось за последующие пять лет никакого продолжения. Жаль, игра-то была неплохая.

Эпизод восьмой: Ducati

Игра Ducati World Racing Challenge
Жанр Мотосимулятор
Издатель Acclaim Entertainment
Разработчик Attention To Details
Дата выхода 3 февраля 2001 года

DUCATI

В 2001 году началось затишье. Тема "заводских" игр, после всплеска в 2000 году, перестала привлекать разработчиков, и впоследствии такие игры появлялись ни шатко ни валко. Итальянская мотоциклетная фирма Ducati, заручившись поддержкой компании Acclaim, похоже, решила повторить успех Porsche Unleashed (в некоторых странах игра даже называлась Ducati Unleashed), но в мотоциклетной тематике. Однако Attention To Details – не Electronic Arts, и второй раз сделать мегахит не удалось. Получилось вполне играбельное, но достаточно среднее произведение, которое было способно заинтересовать разве что рьяных поклонников мотосимуляторов да компании Ducati.

Да и качество текстур оставляло желать много лучшего

В отличие от множества других мото-игрушек, эта давала уникальный шанс покататься на мотоциклах древности. Занятие и впрямь было довольно-таки увлекательное. Но могло быть еще более интересным, если бы у разработчиков хватило таланта сделать физическую модель этой, несомненно, аркадной игры более гибкой и продуманной. Не получилось. Вышло нечто усредненное. Помнится, можно даже было ехать некоторое время по стене на двух колесах. Впрочем, играть все равно было достаточно интересно, ведь существовал режим карьеры, деньги, много моделей мотоциклов с описанием и даже небольшими фотографиями.
А вот графика навевала тоску. Больно уж она была серая и унылая. Может, таким образом разработчики хотели сделать ее более реалистичной?
В любом случае, в историю Ducati World Racing Challenge вписана, как единственный наиболее полный заводской мотосимулятор. Другого такого нет и по сей день.

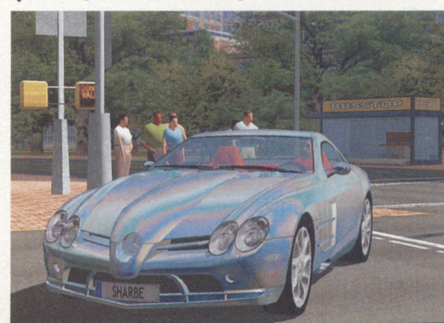
Эпизод девятый: Mersedes-Benz

Игра World Racing **Жанр** Автосимулятор
Издатель TDK Mediactive **Разработчик** Synetic
Дата выхода 9 сентября 2003 года

Приходится думать, что опыт с Ducati оказался настолько плачевным, что наш поджанр впал в глобальную стагнацию аж на два с лишним года! Мы уже забыли, что такое именные игры. Но тут объявились господа из Synetic, да не одни, а вновь под ручку с Mercedes-Benz! На этот раз гоночные тягачи оставили в покое и попытались сделать историко-энциклопедическую игру наподобие NfS: PU.
История компании Mercedes-Benz более обширная, чем у Porsche, да и моделей было выпущено в несколько раз больше. Все это добро уместить в одну игру оказалось нереально и нецелесообразно.

Поэтому разработчики поступили так. Они взяли из прошлого только наиболее известные и интересные машины и приплюсовали к ним весь модельный ряд немецкой компании на середину 2003 года. Причем некоторые машины даже предлагались в нескольких модификациях. Или, говоря языком обычного геймера, попросту повторялись. Характеристики абсолютно всех машин (динамика, максимальная скорость, параметры тормозного пути) строго соответствовали реальности. Было уделено пристальное внимание и модели поведения машин на трассе. В этом разработчикам помогали представители Mercedes-Benz. Будь то "малыш" А-класса или старина Gelendwagen – каждый автомобиль

Жемчужина World Racing - Mersedes-Benz SLR



⬆ В Ford Racing 2 на одной трассе запросто могли сойтись раллийный болид и пикап на базе рамного Explorer

⬆ Салон каждой машины мог похвастаться очень высокой степенью детализации

получил свой отличительный почерк.

Говоря о World Racing, мы говорим о наиболее правильном виртуальном воплощении автомобилей компании Mercedes-Benz. Надо отметить, что игрушка охотно подтверждала такое утверждение – характеристики управляемости машин разные даже на уровне модификаций! В этой игре присутствовала полноценная модель повреждений. Иными словами, World Racing претендовал на звание настоящего заводского симулятора. Таковым он и является. Молодцы господа из Synetic - смогли перепрофилироваться из аркадников в разработчиков хороших имитаторов. В игре был применен новый графический движок, и выглядела она вполне актуально.

Эпизод десятый: Ford

Игра Ford Racing 2 **Жанр** Аркадные автогонки
Издатель Empire Interactive
Разработчик Razorworks
Дата выхода 25 октября 2003 года

Ford Racing 2 появился, как вы уже успели понять, спустя четыре года после выхода первой части. За это время игра сменила разработчика, но осталась с тем же издателем. Надо сказать, что изменения явно пошли ей на пользу. Razorworks справились с домашним заданием гораздо лучше, в свое время нежели Elite Systems. Ford Racing 2 – это тот случай, когда, говоря о продолжении игры, не стоит держать в уме первую часть. Эти проекты не имеют ничего общего. И игровая концепция у них разная.

Новое произведение вышло как раз в год празднования столетия компании. Поэтому оплошность была исключена с самого начала. Во второй части было хорошо буквально все. Обилие игровых режимов, большое количество разнообразных автомобилей и классов, отличная графика и звук.

Но самая позитивная новость касалась физической модели. Она была абсолютно новая и выполняла с блеском все требования, которые можно при желании предъявить полусимулятору, коим Ford Racing 2, конечно же, являлся. В игре было очень много транспортных средств разного формата – от внедорожников до раллийных болидов, и разработчикам удалось сделать грамотную физику для всех без исключения автомобилей. И пусть не было модели повреждений, это не мешало учиться и водить машину грамотно. Да и соперники не лыком были шиты.

Графика и звук были симпатичными. Поклонники Ford могли теперь спать спокойно. Им больше не было стыдно за виртуальное настоящее любимой компании.

Эпизод одиннадцатый: Chevrolet Corvette

Игра Corvette **Жанр** Аркадные автогонки
Издатель TDK Interactive
Разработчик Steel Monkeys
Дата выхода 22 декабря 2003 года

Corvette, видимо, является запоздавшим конкурентом Viper Racing. Судите сами, страна происхождения автомобилей – США, тип – спорткар, статус – легендарный. В реальном противосто-

⬇ Камеры от первого лица не было - лишь вид "подбородком по асфальту"

Детализация задних планов трасс была не на самом высоком уровне...

янии мы рискнули бы поставить на Corvette, однако в противостоянии виртуальном однозначно побеждает более старый Viper. Компания Steel Monkeys тогда только делала свои первые шаги в большом компьютерном автоспорте, и первый их проект получился не то чтобы плохим, скорее, недостаточно хорошим.
Игрушка выполнена шаблонно. На первом месте – карьера, которая не преподносит никаких сюрпризов, предлагая принять участие в серии заездов на "Корветах" разных временных эпох. Можно усовершенствовать автомобили, однако разочаровывает тот факт, что тюнинг не приносит должного результата – поведение машины практически не меняется. Гонки проходили преимущественно по кольцевым трассам, встречались и линейные треки, на которых игрок гонялся "один на один". Были также гражданские машины и полицейские. Аркадный режим позволял поучаствовать в нескольких гонках, открывая секретные трассы и автомобили. Вроде много, однако на то, чтобы постигнуть все игровые возможности просто не хватало минут – геймплей Corvette не способен был удержать игрока у монитора на продолжительное время...
А все дело в том, что разработчики Corvette не уделили должного внимания физической модели, и игра, посвященная столь серьезным спорт-карам, получилось слишком аркадной и несерьезной. Управление вообще не было интуитивным, машина реагировала на ваши пожелания с задержками, что, понятное дело, не делало процесс более интересным. К тому же и выглядел Corvette бледно. В общем, обидно за Chevrolet Corvette, с такими исходными данными мог получиться очень неплохой результат. Жаль американскую легенду, она явно была достойна лучшего.

Эпизод двенадцатый: Ford

Игра Ford Racing 3 **Жанр** Аркадные автогонки
Издатель Empire Interactive
Разработчик Razorworks
Дата выхода 28 октября 2004 года

Ford Racing прошел синей нитью сквозь всю историю жанра. Долгожитель. Про эту игру вы читали совсем недавно. Удивляет, что серия так и не обрела до сих пор внятного подчерка и постоянно меняет концепцию. К третьей части мы подошли в надежде увидеть симулятор, а получили чисто приставочную аркаду. Razorworks перепрофилировались. Не забывайте, что именно они сделали пару лет назад неплохой имитатор Total Immersion Racing.
Что же касается рассмотренного нами поджанра, то сейчас я даже готов дать некоторый прогноз на будущее. Впрочем, он не будет революционным, ибо революции, на самом деле, не предвидится. Революция произошла в 2000 году. А дальше нас ждет по одному, максимум – два, именных произведения в год. Очередное уже известно. Это проект от неутомимо трудящихся на этой почве Synetic, которые на этот раз сотрудничают с VW. Также не так давно была анонсирована игра Lamborghini FX, но судьба ее неизвестна.

И еще, под занавес нужно оговориться. Список, конечно же, неполный. Мы рассмотрели только те игры, которые действительно были достойны вашего внимания. Можно, например, было сделать обзор совершенно бездарной серии Harley-Davidson: Ride Across America, но мы посчитали, что не стоит переводить попусту журнальное пространство...

Модельный год машины - лишь бутафория. Конструктивные особенности практически не учтены, и на трассе все равны

Третий Ford Racing стал более красивым и более аркадным, нежели предшественник

M19*Miker

НОВОСТИ

Официальные номинации World Cyber Games 2005

Стали известны номинации WCG 2005, финал которого пройдет в Сингапуре.

Для PC:
StarCraft: Brood War
Warcraft: Frozen Throne
Warhammer 40,000: Dawn of War
Counter-Strike: Source
FIFA 2005
Need for Speed: Underground 2

Warhammer 40,000: Dawn of War. Мало им было орков в "Варкрафте"?

В заявленных дисциплинах, как можно заметить, отсутствует ожидаемый многими Painkiller. Из шести номинаций три – RTS, две – Sport Sim и лишь Counter-Strike представляет самый зрелищный жанр FPS. Тенденция вытеснения FPS стратегиями объясняется тем, что последние гораздо более популярны в Корее.
В качестве новой номинации был выбран Warhammer 40K. Второе имя, которым нарекли его разработчики, - "убийца Warcraft". Насколько это соответствует действительности покажет время. Сейчас же ситуация в нашей стране такова, что прогеймеров и, соответственно, конкуренции в этой дисциплине нет. Новым игрокам открывается возможность занять свободную нишу, попытаться выиграть приличную сумму на WCG-отборе в России и заявить о себе на мировом финале.

Для Xbox:
Halo 2
Dead or Alive Ultimate

Dead or Alive Ultimate. Пора, пора делать киберспорт олимпийской дисциплиной. Женский теннис отдыхает

Российских владельцев консоли от Microsoft, судя по всему, снова ожидает разочарование: из-за низкой популярности отборочные, как и в прошлом году, у нас проводиться не будут.

DotA поднимается на новый уровень

DotA: страшней Рошана зверя нет

Electronic Sport League, одна из крупнейших онлайновых лиг, анонсировала турнир по Defense of the Ancient – неофициальной карте для Warcraft TFT (см. статью в этом номере). Сам факт организации столь крупного мероприятия на экзотической карте вызван безумной популярностью последней. RPG-режим, 60 разнообразных героев, уникальная система сбора артефактов и отточенный баланс привлекают многих игроков. Большая часть пользовательских игр в системе Battle.net разыгрывается именно на DotA.
Турнир пройдет 22-23 февраля, принять участие в нем смогут лишь 16 профессиональных команд. Официальный сайт по Defense of the Ancient - *www.dota-allstars.com*.

World e-Sport Games 2005

Очередной чемпионат WEG 2005 пройдет в феврале-марте в Корее и Китае. Призовой фонд – $45,000. Информационными партнерами выступают два ведущих корейских киберспортивных телеканала: Korean Television Network Station и OnGameNet. Организаторы пригласили 16 сильнейших варкрафтеров мира, в числе которых оказался и наш соотечественник – [64AMD]Deadman. За последний год он не проиграл ни одного состязания и по праву считается самым сильным прогеймером в России. Мы будем держать вас в курсе событий, ждать новостей и демок с этого грандиозного мероприятия.

OptiHack

OptiHack - первый крупный турнир этого года. Грандиозная LAN-тусовка, проходившая в Швеции, собрала около 2000 участников. Соревнования проходили по трем дисциплинам: Warcraft: TFT, Starcraft: BW и Counter-Strike. В результате, все призовые места поделили представители Швеции.

Warcraft: TFT
1. SK.MadFroG (undead) – $2500
2. SK.Survivor (human) – $1200
3. SK.Heman (human) - $500

StarCraft
1. TreK[cF] (random) - $450
2. GO64.KeNKa (terran) - $300
3. GO64.WhiZ (protoss) - $150

Counter-Strike
1. Schoolboys - $7500
2. embrace - $3500
3. mTw.ATI - $2000

На нашем диске вы найдете записи финальных игр в первых двух дисциплинах.

Это всего лишь игра?

Униформа для профессиональных команд - обычное дело

KTF, вторая по величине телекоммуникационная корпорация Кореи, в 1999 году создала собственную команду по Starcraft – Magic@Ns. На поддержку проекта было потрачено порядка $4,3 млн., причем большая часть этих средств пошла на гонорары игрокам. По подсчетам специалистов, за пять лет существования KTF Magic@Ns принесла прибыль в размере $44 млн. Столь впечатляющую сумму удалось заработать благодаря участию команды в маркетинговых акциях, проводимых для целевой аудитории компании.

*Михаил M19*Miker МИРЧУК*

РОК В ОРАНЖЕВОМ СВИТЕРЕ

12 сентября в столичном интернет центре Net-Land прошел шоу-турнир под названием "Fatal1ty Shoot-out" по DOOM3. Из всех участников, пробившихся в финальную часть, C58*prozed'у удалось лучше остальных проиграть легендарному Фату. Да-да, именно проиграть: в тот день никто из российских игроков, несмотря на большое количество желающих, выиграть у Fatal1ty не смог. Хотя вряд ли тот финальный матч с разрывом в один фраг (5-4) можно назвать поражением (невольно напрашивается сравнение с Cooller'ом, который проиграл со счетом 0-12). После этого подвига c58*prozed получил скромное денежное вознаграждение в размере $350, диплом и уважение многочисленных болельщиков. С того знаменательного события прошло уже полгода, но больше ни одного турнира по культовой игре в России не проводилось...

Мы попросили самого Виктора разрулить непонятную ситуацию, связанную с продолжительным исчезновением DOOM3 из числа основных кибердисциплин, и заодно дать несколько брутальных советов по уничтожению партнера по локалке. У нас в гостях профессиональный квакер, анрилер и, по совместительству, думер - C58*prozed.

Навигатор Игрового Мира: **Привет, Виктор. Или тебя лучше называть по нику? Как привычнее?**

*c58*prozed:* Привет! Привычнее по имени, никогда не приветствовал общения по нику.

НИМ: **Сразу к теме. Кроме тебя, убить Фата пришли три десятка прогеймеров. Особо опасные: territory.ru>Cooller (12-0), Mikes (3-1) и c58-Scrag (12-4). Почему именно ты добился лучшего результата?**

Р: Я готовился к этому турниру серьезнее других: начал с официального релиза DOOM3 и играл 3-4 дня в неделю по 3-4 часа со своим другом и спарринг-партнером Давидом aka Taran. Много времени уделял тактике, стрельбе. Просто был готов к этой игре на все сто, но, тем не менее, проиграл.

НИМ: **И в чем же причины поражения?**

Р: Основной причиной поражения стало то, что на соревновании не разрешили менять игровые настройки и пользоваться конфигами (в среде профессиональных игроков это дикость - прим. ред.). Играть с такими командами, как bob_pitch (1) и bob_roll (1), просто невыносимо. Ну и, конечно же, дал себя знать класс соперника. В тот день Fatal1ty еще раз показал всем присутствующим, кто он такой.

НИМ: **Твой конфиг мы уже раздобыли. И навели еще кое-какие справки... Оказывается, кроме "Дума" ты играл на профессиональном уровне в Quake2, Quake3 и Unreal 2003. Какое впечатление у тебя оставила каждая перечисленных игр?**

Р: Quake2 - лучшая тимплейная игра, которая когда-либо выходила. В Unreal Tournament 2003 я решил себя попробовать с нуля, начинал тренироваться наравне со всеми. Результатами доволен: выиграл все командные турниры, в которых участвовал. В Quake3 играю до сих пор. Нет ничего веселее и интереснее тимплея 4x4 в Q3. Он не такой аккуратный, как в Q2, но зато быстрый и веселый, как ураган!

НИМ: **Почему ты предпочитаешь командный режим одиночному?**

Р: Мне нравится играть командой. Это намного сложнее, чем одиночный режим, где все зависит от тебя. Здесь надо искать способы заставить четырех человек играть как единое целое. В этом есть своя прелесть и свой интерес - тренироваться и потом пожинать плоды.

НИМ: **Можно сравнить DOOM3 в плане мультиплеерной части с Quake? Динамика, баланс оружия - есть ли это в "Думе"?**

Р: В "Думе" есть все это в достатке, но новая игра чуть медленнее, чем старичок Quake3. Сам принцип стрельбы с некоторой задержкой перед выстрелом провоцирует скорее на тактику, нежели на аркаду. Конечно же, через некоторое время прогеймеры привыкнут к новому ритму, который задает игра, и научатся достаточно хорошо стрелять.

НИМ: **После турнира ты сказал, что у "Дума" грандиозное будущее, что игра будет популярна и вытеснит Q3, уступив только лишь Counter-Strike'у. Что же пошло не так?**

Р: Это не только мое мнение. Многие крупные проекты (например, fanatic) в свое время организовали составы по DOOM3 и уже присту-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Чтобы убрать эффект раскачивания из стороны в сторону при беге (известен как "эффект пингвина"), значения параметров bob_pitch и bob_roll нужно выставить в "0".

C58*prozed и Fatal1ty

Фотография любезно предоставлена сайтом cyberfight.ru

Каждые 20 секунд в этом месте чудесным образом появляется новенький рокетлаунчер

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

На журнальном диске вы можете найти конфиг c58*prozed'а для DOOM3. Из важных изменений: установлена максимальная яркость, выключены эффекты покачивания при беге и эффект взрыва.

пили к тренировкам, но, к великому разочарованию, две организации - World Cyber Games и id Software - не сумели найти компромисс. Получилось, что DOOM3 остался не у дел: не было никаких оффлайновых турниров, только интернетовские. Думаю, что все прояснится, когда выйдет Expansion Pack.

***НИМ:* Зачастую у людей при слове "прогеймер" возникает образ эдакого школьника-хрюнделя, который не вылезает из компьютерного клуба и вообще лишен других интересов в жизни. Как ты проводишь время? Есть ли у тебя хобби?**

Р: Я работаю в компании "Белый Ветер" - торгую компьютерами и ноутбуками. Свободное время провожу со своей девушкой, которой передаю пламенный привет.

Кино, клубы, музыка, спортзал. За компом же времени провожу мало: нет чемпионатов, к которым нужно было бы тренироваться.

***НИМ:* Сейчас ты получаешь первое образование и вскоре станешь специалистом по программному обеспечению. Насколько нам известно, ты собираешься получать второе высшее?**

Р: Да, скорее всего, это будет что-нибудь, связанное с иностранными языками. Я свободно говорю на английском и немецком, но хочу иметь бумажку, подтверждающую это. Хотя это все лишь планы, что же будет на самом деле - не знаю. Да и рано гадать еще - четвертый курс закончить надо.

***НИМ:* Надеемся, четвертый и пятый курс ты осилишь без проблем, потом выберешь новую нужную специальность и получишь второе высшее. Нам же очень хочется подробнее узнать о том, как лучше всего изничтожить противника в "Дум" по сетке...**

Советы по мультиплееру DOOM3

Оружие DOOM3

Кулаки - вещь, казалось бы, бесполезная, хотя есть одно "но". Если вам удастся подойти к противнику и ударить его кулаком, вы перехватите его оружие. Проблема в том, что сделать это достаточно трудно, хотя и вполне реально.

Пистолет - первое оружие, которое доступно сразу после респавна. Слабая убойность и низкая скорострельность делают его практически бесполезным. Чаще всего бывает разумнее сделать ноги и не ввязываться в перестрелку до тех пор, пока не обзаведетесь более мощным стволом.

Шотган. Как и прежде, это лучшее оружие ближнего боя, наносящее огромные повреждения. Даже если у врага 200 жизней и 200 брони, два попадания в упор отправят его на респавн.

Пулемет неплох, как на ближней, так и на дальней дистанции. Основная фишка этого оружия в том, что, когда противник начинает ловить порции свинца, его прицел все время сбивается и он не может нормально стрелять. В умелых руках пулемет способен творить чудеса.

Шестистволка - самое грозное оружие уничтожения противника на любой дистанции. Огромные повреждения, отличная точность выстрелов при сумасшедшей скорострельности. Только не забывайте, что пули из этого ствола летят с запозданием, поэтому нужно стрелять на упреждение.

Гранаты так же, как и пистолет, доступны сразу после респавна. Не слишком эффективное оружие ближнего боя. Применять их следует осторожно: есть риск взорвать самого себя, передержав гранату без чеки в руке.

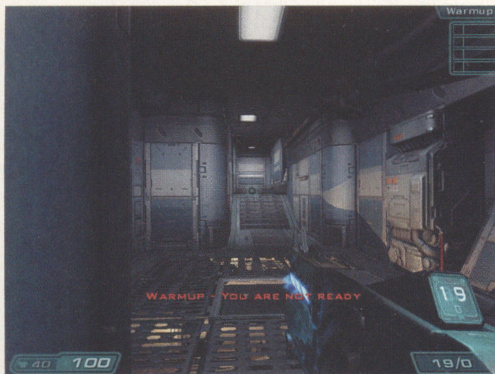
Плазмаган - оружие ближнего боя, обладающее разрушительной убойной силой. Стреляет раскаленными сгустками плазмы с огромной скоростью. Отлично подходит для узких коридоров и лестниц.

Рокетлаунчер - лучшее оружие всех времен и народов. Очень часто в спорных ситуациях решающим аргументом становилась пара точных выстрелов из рокета в несогласного. Скорость и простота подобного решения конфликтных ситуаций всегда привлекала профессионалов. Огромные повреждения и возможность подкидывать противника в воздух взрывом делают этот ствол лучшим оружием в любой ситуации. Исключением является случай, когда у вас мало жизней и есть риск взорвать самого себя.

У каждого оружия есть обойма с разным количеством патронов: у пистолета - 12 зарядов, шотгана - 8, пулемета - 30, шестистволки - 60, плазмагана - 30, рокетлаунчера - 5. После опустошения обоймы требуется перезарядка, но в некоторых ситуациях имеет смысл переключиться на следующее. И еще, не спешите перезаряжать оружие, даже когда вы убили противника, может оказаться, что он в следующую секунду отреспавнится прямо у вас под носом.

Лично я отдаю предпочтение комбинации "пулемет + рокетлаунчер".

Монитор в центре - тот самый активатор появления Меги. Сам Мегахелс появится через 15 секунд на красной платформе



Единственная броня на карте Delta Lab. Если противник собирается ее взять, удобнее поджидать его именно отсюда, с лестницы

Это наиболее эффективная связка в большинстве ситуаций. Иногда, конечно, приходится использовать и шотган, но на самом деле его можно заменить, при должном умении, шестистволкой.

Аптечки, броня, тайминг

Аптечек существует два вида: +25 и +50 жизней. Есть всем знакомый megahealth, который доводит состояние здоровья до максимума в 200 единиц. На карте delta lab, где и проходили дуэли с fatal1ty, он появляется через 15 секунд после активирования специального переключателя. Броня есть лишь одного типа, она прибавляет +50 единиц, максимум - 200. Когда количество брони превышает 100, она начинает медленно убавляться. Поэтому, получив преимущество по броне, необходимо вести более агрессивную игру: отсиживаться в одном месте становится невыгодно.

Парочка триксов

Принцип распрыжки в игре очень похож на имеющийся в Q2: нужно при беге зажимать поочередно левый и правый стрейфы и курсором отмечать направление (снизу-вверх, слева-направо, если зажимаете правый стрейф, и справа-налево для левого стрейфа). Немного практики, и у вас все получится. На любой восходящей поверхности - лестнице или подъеме - можно прыгнуть в полтора раза выше обычного, а если перед этим разогнаться, то эффект будет просто ошеломляющим. Высота и длина прыжка существенно увеличатся.

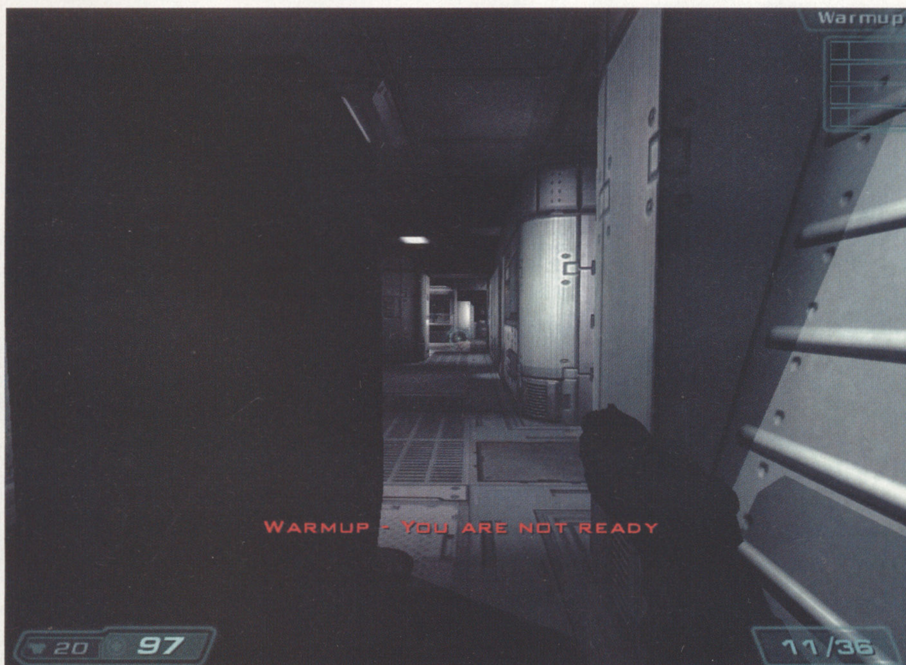
Тактика

Тактика поведения на карте delta lab чрезвычайно проста: вам нужно контролировать броню и рокетлаунчер, и этого будет достаточно, чтобы выиграть матч. Время респавна всех предметов в DOOM3 одно и то же - 20 секунд, поэтому замкнуть свой маршрут между броней и ракетницей будет совсем не сложно. Мегахелс можно вообще не брать - он вам просто не понадобится, а у врага не будет достаточно сил, чтобы его заполучить. Даже если он воспользуется переключателем, об этом сообщит характерный звук, и за 15 секунд вы вполне успеете прибежать к моменту появления Меги и убить противника, ожидающего ее.
Если захватить контроль на карте не удалось, то стоит попробовать аккуратно собрать все шардинки (+5 единиц к броне) и попытаться подстеречь врага за углом с шотганом наперевес. Другого варианта на этой маленькой карте, увы, нет.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Девайсы:
Мышь MX300
Коврик черный матерчатый, потертый в битвах
Уши Technics RP-F400

Хорошее место для кемперства: вас не видно в тени, в то время как вы без проблем просматриваете проход



Вместо заключения

Будущее мультиплеерного "Дума" туманно. С одной стороны, у игры имеются все задатки для того, чтобы занять почетное место профессиональной дуэльной FPS, обставив PainKiller и Unreal. Но у id Software существуют нерешенные проблемы с Cyberathlete Professional League и World Cyber Games. Помимо организационных сложностей, имеется и несколько небольших огрехов в мультиплеерной части игры. Поэтому нам с вами остается только ждать выхода Expansion Pack'a и надеяться, что id Software найдет способ договориться с главными киберспортивными организациями. Ну, и, конечно же, играть.

*M19*Miker*

DEFENSE OF THE ANCIENTS,
ИЛИ ЛУЧШАЯ TEAM-RPG НА ДВИЖКЕ WARCRAFT TFT

World Edit – мощный редактор для создания карт для Warcraft - открыл перед map-мейкерами огромные просторы для полета фантазии. Его инструменты позволяют преобразить хорошо знакомую игру до неузнаваемости. Появляется множество модификаций, но лишь немногие проекты заслуживают внимания. Некоторые карты создавались действительно талантливыми людьми, хотя чаще им чего-то не хватило для того, чтобы их детища стали по-настоящему популярными. И лишь единицам удалось снискать внимание разборчивых геймеров, отвлечь их от традиционного Warcraft'а. В этом материале мы расскажем о самом успешном проекте из всех, которые когда-либо выпускались для Warcraft TFT – Defense of the Ancients. Если коротко – DotA.

Причины популярности?

Наблюдая за ситуацией со стороны, часто спрашиваешь себя: что привлекает многих в этой, казалось бы, не очень сложной игре? Почему порой хочется оставить классический Warcraft и поиграть с друзьями командой пять-на-пять в DotA? Можно отметить несколько причин столь бешеной популярности DotA. Во-первых, привлекает RPG режим, где герой – единственный подвластный юнит, о котором нужно заботиться, растить, снаряжать. Во-вторых, игра предоставляет возможность выбора из шести персонажей. Они, несмотря на разнохарактерность, которая сразу же бросается в глаза, прекрасно сбалансированы несколькими десятками патчей. Кроме того, можно отметить отсутствие требований к большому количеству Actions per Minute (APM), а ведь без этого показателя победа над серьезным противником в традиционном Warcraft'е была практически невозможна, и отличный team-play.

Открытая мини-карта DotA. На ней можно увидеть два противоборствующих лагеря, а также четыре башни на каждом из направлений: по две у вас и у противника

Накануне выхода официального патча 1.17 в рейтинговых играх наступило затишье, и именно тогда многие варкрафтеры открыли для себя DotA. Говорят, что тогда она спасла Warcraft...

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Перед тем, как присоединиться к одной из игр по DotA в Battle.net, скопируйте с нашего диска карту "DotA Allstars v5.84b.w3x" в <вашу папку Warcraft>\Maps\Download. Тогда не будет надобности скачивать два мегабайта из интернета. Кроме того, в горе-геймерах, которые первым делом скачивают карту, сразу же распознают новичков и начинают относиться к ним соответствующим образом.

Брифинг

Правила предельно просты. Играют две команды по пять человек. Вы начинаете игру за Эльфов или за Нежить. Единственное различие сторон заключается в линейке героев. Вскоре после начала, по трем направлениям от вашей базы в сторону лагеря противника начинают ломиться войска, на половине пути они встречаются с аналогичными юнитами противника, которые, в свою очередь, направляются в сторону вашей базы.

Каждую секунду на ваш счет поступает одна золотая монета. Через некоторое время этих скудных вливаний может хватить на покупку самого незамысловатого артефакта. Чтобы обзавестись игрушками посерьезнее, нужно начать зарабатывать золото истреблением монстров и героев. Главная задача – поддерживая войска, набираясь боевого опыта и зарабатывая деньги, добраться до вражеской базы и уничтожить Дерево жизни (как вариант – Ледяной трон). Мешать вам в этом нелегком деле, кроме стандартных войск и защитных укреплений-башен, будут вражеские герои, а помогать, если повезет, - союзники. Ключ к победе кроется именно в командной игре. Можно, конечно, иг-

АТРИБУТЫ ГЕРОЕВ

Сила
1 единица прибавляет 19 жизней и увеличивает регенерацию

Ловкость
1 единица добавляет 1/7 брони и увеличивает скорость атаки

Разум
1 единица прибавляет 13 маны и увеличивает ее регенерацию

Кроме того, увеличение основного атрибута на единицу прибавляет единицу к урону.

СОВЕТЫ

✓ заглядывайте в инвентарь союзнических и вражеских героев;

✓ запоминайте, какие бонусы приносят каждый из артефактов;

✓ отмечайте девайсы, которые были бы вам наиболее полезны.

⬆ Уничтожив башню, вы не только на шаг продвигаетесь к базе противника, но и получаете неплохое денежное вознаграждение - порядка 450 золотых

рать роль волка-одиночки, но на таких часто устраивают облавы грамотные тимплейщики.

Мой герой

Определиться с выбором персонажа совсем не просто. Линейка из 30 героев за каждую из сторон (всего – 60) многих изрядно озадачивает.
У каждого – оригинальные способности, методы прокачки, набор артефактов, стиль поведения на поле боя. Самое интересное, что в результате многочисленных патчей, герои были сбалансированы таким образом, что сейчас сложно сказать, кто из них сильнее, а кто – слабее.
На официальном форуме DotA можно найти целые статьи, в которых посетители делятся опытом игры за полюбившегося героя. В первый раз можно воспользоваться командой "-random", тогда система сама выберет героя наугад, и вы сэкономите 250 золотых монет, которые тратятся на найм конкретного героя.
Многие игроки, изучив способности всех героев, предпочитают играть именно за Random.
Всех героев можно разделить на магов (главный атрибут - Разум), воинов (Ловкость) и воинов-танков (Сила). Маги, как правило, имеют преимущество на начальной стадии игры. Обладая заклинаниями, охватывающими немалую площадь, они могут с легкостью убивать вражеские войска и даже героев (воинов – в особенности), быстро зарабатывая деньги. Со временем преимущество магов уменьшается из-за того, что урон поражающих заклинаний, в отличие от возрастающего урона простых воинов и воинов-танков, увеличить невозможно.

⬇ Знакомьтесь, Рошан. Самый сильный нейтральный монстр на карте. Если вам удастся завалить этого мамонта, то вы и ваши союзники получите по 800 золотых монет и значительную порцию экспы. А тому, кто нанесет последний удар, достанется еще около четырех сотен сверху.

Мир DotA

В самом начале игры ваш персонаж появляется у фонтана, который регенерирует жизни и ману. Сюда можно будет периодически наведываться, чтобы восстановить силы. Поблизости можно заметить три магазина: здесь продают базовые артефакты, тут же стоят трое торговцев свитками, которые предлагают разнообразные рецепты более сложных артефактов. Для начала можно обзавестись Сапогами скорости за 500 золотых монет (девайс из разряда "must have") и двинуться по одному из трех направлений за ценной экспой и деньгами. Обратите внимание, что на базе и основных подходах к ней установлены башни – под их огонь лезть пока что не стоит: урон слишком большой.
С другой стороны, если подвернется возможность уничтожить башню во время атаки ваших войск, ею нужно непременно воспользоваться.
На карте есть точки, где периодически появляются нейтральные монстры, но обычно времени на то, чтобы заняться их зачисткой, нет: надо успевать блокировать войска, которые непрерывно бегут с вражеской базы. Обращаться к стороннему криппингу стоит в том случае, если не хватает немного денег на покупку артефакта, а зарабатывать их на вражеских войсках рискованно.
Попав на рандеву союзных и вражеских крипов, сразу постарайтесь хорошо изучить окружающую местность. Нас интересуют в первую очередь альтернативные пути и обходы, которые можно использовать для обустройства засад на вражеских героев. На каждом из направлений таких мест предостаточно: обратите внимание на проходы между деревьями. Во время битв с крипами нужно стараться не попадать под атаку и наносить последний удар. В этом случае вы получите все деньги за убитого.
Чтобы эффективно сражаться с вражескими героями, нужно, в первую очередь, хорошо изучить их способности. Это приходит с игровым опытом. Если, например, у врага в команде присутствует Зевс, то, когда он получит 6 уро-

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

⬆ Чтобы собрать эту игрушку пришлось подкопить 8К золотых. Надеюсь, теперь она сбережет мою жизнь

Самым могущественным артефактом в игре считается Divine Rapier. Она собирается из трех компонент: Demon Edge (2600 золота, +36 урона), Claymore (1400 золота, +21 урона) и Sacred Relic (3800 золота, +60 урона). В собранном виде дает +250 единиц к урону и одну досадную особенность: если случиться вам умереть, то Рапира вывалится из инвентаря и достанется тому, кто первый ее подберет. Жалко? Но, может, оно того стоит?

⬆ Зацените подборку артефактов!

Дополнительный магазин на территории эльфов. Здесь продаются крутые артефакты.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Глаз-разведчик установлен рядом с респавном руны. Теперь все союзники будут в курсе, когда появится новая руна

В начале игры полезно закупить Sentry Wards в одном из базовых магазинов для того, чтобы поставить в ключевых точках: местах респавна рун, на нейтральных магазинах или направления, которые облюбовали герои, способные становиться невидимыми.

вень, ходить с запасом здоровья меньше 250 по карте не рекомендуется. Или, к примеру, ловушка, которую ставит Stealth Assassin (SA), должна приучить вас внимательно следить за тылами.

Артефакты

Выбор нужных артефактов – большая проблема. При покупке нового девайса нужно ориентироваться, в первую очередь, на базовый атрибут вашего героя. Важную роль играют соотношение маны/жизней и их регенерация; скорость атаки и урон; дополнительные способности, которые вы хотите получить (вампиризм, оглушение, критический удар и др.). Сборных девайсов почти четыре десятка, каждый из них уникален. Остается только определиться с тем, какими свойствами должен обладать артефакт для того, чтобы оптимально подходить вашему герою. Скорее всего, скорее всего такой предмет уже есть.

Руны

На карте есть две точки респавна рун: они появляются каждые 75 секунд, либо на одной, либо на другой точке. Если вы подберете руну, то получите временный бонус. Всего рун четыре:

- *Double Damage* – ваш урон увеличивается в два раза;
- *Haste* – скорость передвижения становится максимальной;
- *Invisible* – получаете невидимость до первого удара;
- *Regeneration* – показатели здоровья и маны начинают интенсивно восстанавливаться до тех пор, пока вас не ударят.

Режимы игры

Выбирая подходящую игру в Сети, вы, скорее всего, можете встретить такое имя сервера: “DOTA –ap –sc no noobs join now!!!”. Как только начинается партия, тот, кто создал игру, выбирает один из ее режимов, просто прописывая команды в чат.
-allpick (-ap) – становятся доступны герои из вражеского лагеря. Это – наиболее популярный режим, многим нравится демократичность выбора.
-allrandom (-ar) – всем игрокам выдаются рандомные герои. Режим встречается реже.
-supercreeps – добавляет в игру мощных крипов (Гидра, Голем, Страшная рыба), которые респавнятся через определенное время и следуют по одному из направлений.
-deathmatch – после смерти ваш герой меняется на другого и теряет один уровень.
-itemdrop – в случае смерти у вас не отнимают наличные деньги, но один из ваших артефактов вываливается.

Наше светлое будущее

К тому моменту, как вы будете читать эти строки, выйдет шестая версия DotA. Уже сейчас в Сети можно найти неофициальную копию. Первое, что бросается в глаза, – это переработанный для большей реалистичности ландшафт (хотя стандартные проходы и обходные пути остались), появилось десять новых героев, три базовых и, как минимум, полдюжины комбинированных артефактов. Радует то, что на фоне столь глобальных перемен, общая концепция игры, которая так привлекает геймеров, не изменилась.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Множество профессиональных варкрафтеров знакомы с DotA не понаслышке. Часто в пользовательской игре можно встретить Дедмана, Поинта, Армора, Бигмана, многих других про и сыграть с ними (если повезет, одной команде).

КАК ПОПАСТЬ НА ТУРНИР И ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО? ПОСОБИЕ ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ"

Знакомо ли вам ощущение, что какая-то важная, интересная часть жизни проходит мимо? Может, вы просто не замечаете ее, а, может, - сомневаетесь, будет ли это новое вам интересно, не нарушит ли оно уже ставший привычным уклад жизни? Чтобы разорвать этот порочный круг, надо просто решиться переступить через себя, ведь отсюда и начнется ваша маленькая личная одиссея. Эта статья – небольшое пособие, подспорье для первооткрывателей, рискнувших окунуться в бурный водоворот прогеймерских чемпионатов.

Риск заплутать в этих дебрях велик, потому что турниры проводятся по разным играм, нерегулярно, в клубах с разными условиями, как для игроков, так и для зрителей... Вопросов много. Но, если вы полны решимости приобщиться к среде прогеймеров, то вчитайтесь внимательно в предлагаемые нами ответы.
Самый первый и самый важный вопрос...

"Зачем мне это нужно?"

На игру и людей посмотреть, набраться личного опыта. Основная привлекательность заключается в том, чтобы впервые увидеть вблизи и со стороны, как собственно происходит игра, провести сравнение подсмотренного со своими действиями в той или другой ситуации. Не менее важно и живое общение с доселе виртуальными собеседниками. Да и себя показать тоже не помешает.

ПОСЕТИТЕЛЯМ

Если в правилах нет платы за "места обсервера", будьте уверены, что вы сможете наблюдать за игрой исключительно стоя за спиной играющего. Играющему по этому поводу можно только посочувствовать, особенно, если он выбился в финал.

Определитесь, какая киберспортивная дисциплина вам наиболее интересна, чтобы избежать непонимания в ситуации, когда прыжок на броню с трех плазминок от стены вызывает восторженную реакцию зрителей. Хотя любую игру можно научиться понимать на хорошем уровне: многие Стар- и Варкрафтеры, например, с неподдельным восторгом смотрят игры профессионалов Quake3.

Если вы собираетесь посетить турнир впервые и не решаетесь это сделать, потому что "никого там не знаете", возьмите с собой друга. По крайне мере, будет кто-то из своих, а впечатлений хватит на обоих. Можно договориться с таким же новичком, как вы, по интернету. Двойная польза: встреча с виртуальным собеседником и компания, которая придаст вам уверенности в толпе незнакомых людей.

"Что там можно увидеть интересного?"

1. *Узнать больше об основных киберспортивных дисциплинах.* Лучшие игры по Quake3, StarCraft и WarCraft III, командные тактики по Counter-Strike - все в реальном времени, из первых рук.

2. *Пообщаться на игровую тематику, обменяться личным игровым опытом.* Где еще можно найти столько людей, разделяющих ваше увлечение? Если с вами в классе/группе учится несколько хороших игроков, с которыми есть о чем поговорить, то на крупном ивенте таких людей - море.

3. *Встретиться в реале с тем, с кем много общаешься виртуально.* Часто бывает, знакомишься с человеком именно через Сеть, играешь вместе с ним дуэли в Кваку или командой в Star- Warcraft, а в реале встречаешься только на таких мероприятиях. Почему бы и нет?

4. *Приобрести новые, порой, самые неожиданные, знакомства.* Множество похожих друг на друга людей, увлеченных игрушками, легко знакомятся и находят интересные темы для общения.

5. *Попробовать свои силы, показать себя.* Почему на самом последнем месте? Если вы впервые идете на крупный турнир в качестве игрока, то призовое место вы не займете – даже не мечтайте.

БУДУЩИЕ ТУРНИРЫ

20 Ноя	Волгоград
20 Ноя	Новокузнецк
20 Ноя	Томск
20 Ноя	**ASUS Autumn 2004 UA Qualifier**
20 Ноя	**ИЦ VikaWEB**
21 Ноя	Москва (1x1)
21 Ноя	Иркутск
21 Ноя	Москва (5x5)
21 Ноя	Москва (5x5)
21 Ноя	**ИЦ VikaWEB**
21 Ноя	Волгоград
21 Ноя	СПб
21 Ноя	СПб (5x5)
26 Ноя	Ижевск
27 Ноя	Волгоград
27 Ноя	Кемерово
27 Ноя	**ASUS Autumn 2004**
28 Ноя	Иркутск
28 Ноя	СПб (5x5)
28 Ноя	СПб (5x5)
28 Ноя	Руза (1x1)
05 Дек	Красноярск
05 Дек	Бобруйск
05 Дек	Руза (2x2)

прислать инфо

Так выглядит список будущих турниров

Если хотя бы один из пунктов вам представляется интересным, можете смело читать дальше.
Поиск подходящего ивента – большая проблема для обитателей провинции. Обычно турниров настолько мало, что приходится довольствоваться теми, что есть. Тогда как в столицах все обстоит несколько проще: здесь геймеры избалованы обилием чемпионатов, которые проводятся чуть ли не каждые выходные.
Первая встреча потенциальных участников и организаторов турнира происходит на cyberfight.ru в разделе "Турниры". Так уж повелось, что, если намечается более-менее значимый ивент, то всю информацию о нем отправляют на *info@cyberfight.ru*, где ее выкладывают (бесплатно) на всеобщее обозрение.
Если вы собираетесь организовать турнир и заинтересованы в том, чтобы участников было побольше (формула здесь простая: много участников – хорошие сборы – солидные призы), то несколько нижеприведенных советов могут существенно облегчить вам задачу.
Ну а если, вы – участник, который хочет попасть на ивент и получить мощный заряд позитива, несколько

Вот таким плакатом в стиле "первомая" клуб FlashBack встречал гостей

советов по поиску подходящего турнира найдется и для вас.

Организаторам: "Что и как должно быть написано в анонсе турнира?"
Участникам: "На что в анонсе нужно обратить внимание?"

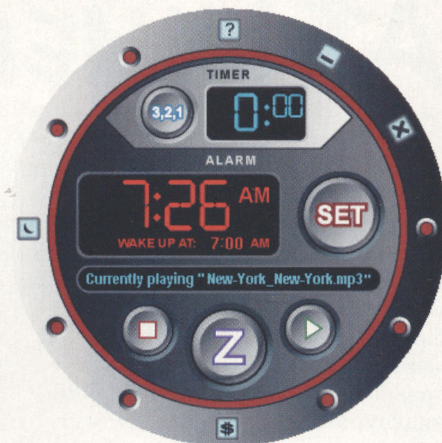
- *Как добраться до клуба, контактный телефон*. Первый квест, который нужно выполнить, - попасть к месту проведения турнира. Несмотря на то, что особых проблем с его выполнением игроки не испытывают, они все же предпочитают перестраховываться, предварительно встречаясь на нейтральной территории, после чего отправляются вместе на поиски клуба. Организаторам рекомендуется сделать план проезда к клубу – времени займет немного, а всевозможных ресурсов потенциальным гостям сэкономит массу.

Совет: обязательно запишите заветный номер телефона, чтобы, в случае чего (вдруг заблудитесь в трех соснах), связаться с администратором и, следуя его указаниям, добраться до места.

- *Конфигурация машин*. С этим особых проблем нет. Практически все киберспортивные дисциплины не столь требовательны к железу. Конечно, на Pentium III 700 MHz, GeForce MX400, 128 Mb ОЗУ играть можно с большим трудом, но, к счастью, подобная конфигурация уже практически не встречается. Иногда проблемы возникают с 15-дюймовыми, непривычно полукруглыми мониторами.

Совет: захватите с собой хотя бы мышку с ковриком, даже если они будут простыми, скромными и потертыми. Ничего страшного – гораздо хуже бывает играть клубными девайсами (хромые мышки на грязных столах – зрелище не для слабонервных).

- *Время начала регистрации, жеребьевки, самой игры*. Принято начинать регистрацию в 10.00, заканчивать в 11.00. Также существует негласное разрешение опоздать на десять минут... Поэтому начинается турнир к половине двенадцатого, а то и в полдень. Лучше приходите в указанное в правилах время.



Совет: не планируйте грандиозных праздников на субботний вечер: рано просыпаться и идти куда-то в воскресное утро станет еще тяжелее.

- *Призовой фонд и регистрационный взнос*. Самый распространенный вариант – формирование призового фонда из регистрационных взносов. Обычно призы выглядят так:
- за первое место – 50% от сборов;
- за второе – 20%;
- за третье – 10 часов бесплатного времени в клубе.

Таким образом организаторы получают часть взносов в качестве платы за пользование компьютерами, основная же сумма распределяются между призерами.

Призовой фонд на более крупных турнирах фиксированный: он не зависит от количества участников.

Совет: обратите внимание на количество машин в клубе – если их меньше, чем ожидаемое количество участников (24-32), то турнир может существенно затянуться.

- *Правила и их особенности*. Чаще всего турниры для Quake3, Starcraft и Warcraft различаются лишь дисциплиной (1vs1, 2vs2) и набором карт. Официальные правила игры организаторы могут взять с сайта World Cyber Games (wcg.ru).

Совет: если в Warcraft вы используете собственный конфиг, проследите, чтобы в правилах оговаривалась возможность редактирования customkeys.txt. Если же вы играете в Quake3 или Counter-Strike, обратите внимание на список запрещенных модификаций и параметров, чтобы потом вас не дисквалифицировали.

По приведенным критериям можно без особого труда выбрать подходящий турнир. На первый свой чемпионат вы пойдете, скорее всего, в качестве стороннего наблюдателя: ведь соревноваться с прогеймерами без постоянных тренировок невозможно. Но даже если вы не собираетесь сами участвовать в состязаниях, будьте уверены, что ивент с солидным призовым фондом и хорошими условиями для зрителей будет интересен хотя бы той нешуточной борьбой, которая там развернется.

ОРГАНИЗАТОРАМ

Призы

Если ожидаемый призовой фонд превышает $200-250, часть средств целесообразно потратить на изготовление кубка за первое место. Хороший кубок с памятной надписью обойдется максимум в 1000 рублей, но он станет особым стимулом для любого прогеймера. Такой приз – хорошая память об ивенте.

Часто на крупных турнирах (например, ACON 4) проводятся специальные конкурсы для зрителей, где разыгрываются сувениры и крупных призы.

Организация

Для регистрации игроков и составления сетки турнира принято использовать программу Tourney Master.

Сетку в распечатанном виде вешают на всеобщее обозрение, чтобы избежать многочисленных вопросов "А где я? А с кем мне играть в следующем туре?".

Разместите на нескольких листах А4 пару десятков дублей списка карт, чтобы участники могли спокойно выбирать карты, "вычеркивая" ненужные.

Бар

Многие приходят на турнир для того, чтобы просто приятно провести время, наблюдая за наиболее интересными играми. Поэтому, если у организаторов есть возможность превратить стандартный бар в импровизированную зрительскую зону, поставив там телевизор (монитор от 21 дюйма), то ее нужно использовать. В анонсе турнира обязательно укажите, как именно вы подготовились к притоку любопытных зрителей и ассортимент бара.

Анонсы

Неправильный вариант

клуб Эврика 3 @ 07.11.2004

чемпионат по WarCraft-3 в Санкт-Петербурге 07.11.04 в компьютерном клубе Эврика-3.
==================================
Система проведения: 1x1
Стоимость участия - 150 руб.
Карты: LT - точно, остальные уточняются (скорее всего будет 3 карты)
Система - full double.
Начало регистрации - в 10.00.
Начало игр - 11.00
Призовой фонд уточняется - активно стремится где-то процентам к 80... - точно будет известно в день чампа.

Плохо не то, что неизвестны карты турнира, и даже не то, что призовой "вилами по воде писан"... хуже всего отсутствие адреса клуба – вот это настоящая проблема.

Правильный вариант

клуб TS @ 28.11.2004

28 ноября в компьютерном клубе TS города Руза московской области состоятся ежемесячные соревнования по Warcraft 3 TFT 1v1, победителям которого достанется приз в размере:
1) Первое место 60%
2) Второе место 30%
3) Третье место 10%
Стоимость регистрации: 150 рублей
Регистрация проводиться с 10:00 до 12:00 по адресу: м.о. г.Руза ул.федеративная д.11. Так же Вы можете зарегистрироваться заранее
по e-mail cthutq1985@mail.ru (где вы можете оставить все свои вопросы и предложения)
Тел для справок: 8(227)20-389
Вся необходимая информация находиться на сайте www.Touchstars.narod.ru

Все на месте: адрес, контактный телефон, призы, ссылка на более подробную информацию. Дальше в анонсе указаны проверенные правила с WCG 2004.

EverQuest II

BIB The Tall

...так катанием

Авторство большинства приведенных здесь хинтов мне не принадлежит. Но не думаю, что это является достаточным основанием для того, чтобы их от вас утаить. EQ2 - игрушка многогранная и навороченная, а если вы еще и не на короткой ноге с английским языком... В общем, чем раньше вы узнаете о некоторых игровых особенностях и возможностях, тем лучше.

☛ Нажатие **[ALT + W]** вызывает перечень вейпоинтов, если вы находитесь в городе. Или список членов вашей группы. Щелкнув по нужному персу, получите соответствующую светящуюся нить-указатель.

☛ Городские стражники далеко не всегда укажут вам путь к местному NPC. Но это совсем не значит, что последнего здесь нет. Обратитесь к стражникам в другом конце локации или к тем, что патрулируют. Набирать имя NPC можно только маленькими буквами. Иногда нужно набирать "фамилию" NPC, т.к. первое слово в его идентификаторе может оказаться названием профессии. Иногда имена NPC совпадают, поэтому потребуется в поисковой строке вводить и имя и фамилию.

☛ Командой **/mood** можно менять настроение персонажа.

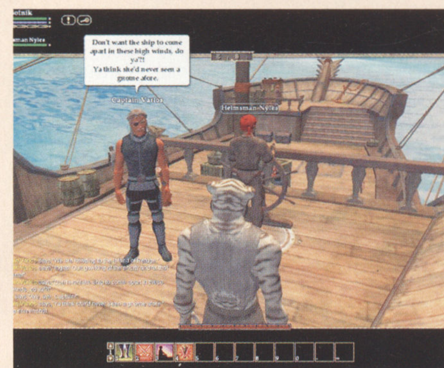
☛ От наличия выпивки зависит скорость восстановления маны, от наличия еды - скорость восстановления здоровья. Причем, чем дороже ваша еда/питье, тем быстрее вы регенерируете. Для продуктов, изготовленных игроками, есть четыре степени качества: bland, savory, без префикса и delectable. Чем качественнее пища, тем дольше она потребляется. Пища, купленная у NPC, всегда самого низкого качества, ее хватает только на 30 минут. В то же время, низкоуровневые персы не смогут воспользоваться преимуществами пищи высшего качества в полной мере. Пища, созданная с помощью заклинаний, по качеству еще хуже той, что продают NPC.

☛ Сидение ***не влияет*** на скорость регенерации здоровья и маны.

☛ Прикупите доску объявлений (Merchant Board) у любого торговца мебелью и повесьте ее в своем жилище. С ее помощью можно торговать и исследовать рынок. Покупать предметы таким образом нельзя.

☛ Для покупки предметов у других персонажей можно воспользоваться услугами брокеров, которые находятся на нижних этажах всех крафтинговых обществ. Правда, за услуги придется заплатить 20% комиссионных. Есть один брокер, который берет 40%, это брокер "черного" рынка, т.е. через него можно купить предметы противоположного реалма.

Что любопытно, все торговцы в игре торгуют по-разному и предлагаю разные цены за одни и те же предметы.



При создании второго и прочих персов туториал можно пропустить

☛ Если у вас есть время и возможность торчать в фоновом онлайне - спекулируйте. Правда, для этого нужно четко представлять, когда и что нужно покупать, а когда - продавать. Цена на цинковую руду в 2 медных монеты явно занижена, это фактически демпинг. Эта же руда может уйти (и уходит) по 50 медяков.

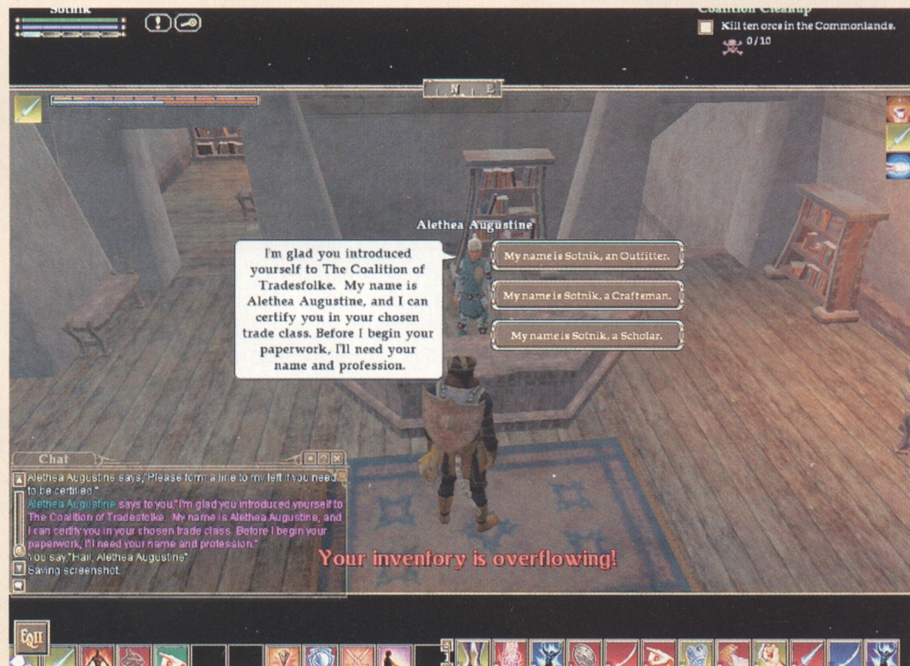
☛ Кроме главного хотбара, можно вызвать еще два с доступом по горячим клавишам. Для этого сделайте правый клик на хотбаре и выберите опцию Open New Hotbar. Всего же одновременно на экране может быть до десяти хотбаров. Опыт показывает, что двух вполне достаточно. Для закрытия ненужных - правый клик и Close Window.

☛ Игрок не может передавать деньги между своими персами с помощью общих слотов в банке.

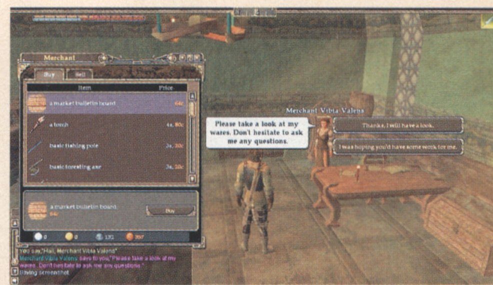
С этой подсвеченной стены начинается квест

Три хотбара пригодятся для интенсивного крафтинга

По достижении десятого крафтингового уровня нужно выбрать первую специализацию



Из кучи наград можно выбрать только одну. Поэтому - правый клик и изучаем свойства



Покупаю Market Bulletin Board, без этой доски не поторгуешь

Кладбище. Одна из локаций, богатых на коллекционные вопросительные знаки

☛ Получение заказов крафтерской гильдии на сбор ресурсов - неплохой способ пополнить финансы. Минимальная награда - 12 монет серебром. С повышением качества материалов растет и гонорар.

☛ Убегая от побеждающих монстров, обязательно зовите на помощь (жмите иконку с восклицательным знаком или выдайте команду **/y**). Во-первых, в этом случае окружающие смогут вмешаться и спасти вас. Во-вторых, здоровье и мана начнут восстанавливаться с нормальной скоростью, что существенно увеличит шансы на выживание. Иногда есть смысл убегать, пятясь, в этом случае перс будет продолжать отражать удары. Если вместо того, чтобы убегать, перс продолжает разворачиваться лицом к монстрам - снимите ему прицел, сделав левый клик где-нибудь в сторонке.

☛ Многие элементы игры обладают контекстным меню, которое можно вызвать правым кликом мышки. В частности, этим можно воспользоваться, если вам нужно пообщаться с торговцем, а не просто купить/продать что-либо с его помощью. Простой двойной клик в таком случае не сгодится.

☛ Если предмет, на который наведен курсор (стопка книг, участок стены, лодка и т.п.), подсвечивается, то вызовите правым кликом контекстное меню и посмотрите, что с ним можно сделать. Скорее всего, с этим предметом связан квест. Или его можно разрушить и посмотреть содержимое (например, маленькие бочонки в подземельях).

☛ Если сделать левый клик на имени персонажа в чате, то с помощью появившегося меню можно посмотреть его характеристики или послать ему сообщение. При этом не придется набирать вручную сложные имена.

☛ Если зажать обе кнопки мышки одновременно - персонаж побежит. Удобная фича, т.к. позволяет бегать в любом направлении и останавливаться с использованием только одной руки.

☛ При игре с видом от третьего лица можно сделать своего перса "выбирабельным". Для этого в меню Interface → Picking нужно поставить галочку у опции "allow picking self in third person".

А можно просто нажать **F1**.

☛ Переключаться между оконным и полноэкранным режимом можно с помощью стандартной комбинации **[Alt + Enter]**.

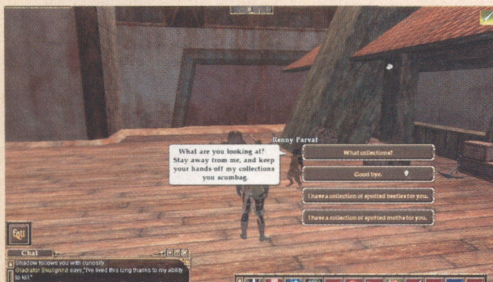
☛ Иногда из-за случайного нажатия клавиш и их комбинаций закрываются разные полезные окошки, например, окно наложенных на противника эффектов. Чтобы вернуть их на место, щелкните на кнопке EQII, войдите в Options и далее в Windows. Там находится список клавиш для сокрытия/открытия окошек интерфейса.

☛ Если игра кажется слишком темной - проверьте гамма-коррекцию вашей видеокарты. Или таскайте с собой факел, а то и два. В последнем случае эффект суммируется.

Если вы играли в EQ1 или располагаете коллекционным изданием, то по команде /claim можете получить кучу раритетов

Пока вы не стали гражданином, вы не можете получить больше чем 6 уровень плюс 220% экспы для следующих уровней

12 монет серебром за выполнение заказа гильдии по сбору ресурсов



Ренни Парват - единственный NPC во Фрипорте, которого волнуют ваши коллекции

Сквозь эту дверь в Wailing Caves можно пройти и без ключа. Просто станьте по центру к ней лицом и нажмите автоpaн [Num Lock]. Секунд через 15 вы окажетесь за ней

☛ Особую осторожность нужно проявлять при использовании спеллов и ударов, действующих по площади (Area Effect, AE). Тем более в том случае, если вы деретесь в составе группы, маги которой применяют разнообразные "заморозки" монстров. В этом случае AE-спелл сбивает им всю работу, а группа подвергается опасности быть истребленной.

Обратите внимание на цвет иконки AE спелла. Если он зеленый, то заклинание отработает только по тем монстрам, с которыми в настоящий момент дерется группа. Если синий - по всему, что попадет "под руку".

☛ Спеллы имеют разные степени мощности. Исходный - Apprentice I. Apprentice II можно купить у писцов-скрайбов. Apprentice III и Apprentice IV крафтят игроки из обычных материалов. Adept I выпадает в сундуках из монстров. Adept II пока не существует. Adept III крафтятся из раритетных материалов. Master I выпадает из очень мощных монстров (для охоты на них организовываются рейды) и очень редко из обычных мобов.

☛ Где-то на 15 уровне (чем раньше - тем лучше) начинайте регулярно проверять рынок на наличие подходящих спеллов и снаряжения. Последнее особенно важно для бойцовских классов, т.к. существенно повышает их сопротивляемость магическим атакам.

☛ Старайтесь как можно дольше охотиться и набирать экспу в пригородных локациях, т.к. там не выпадают бланки заказов на истребление монстров в подземельях, что повышает вероятность выпадания редких крафтинговых книжек. К последним относятся:

- Artisan Advanced Alchemy Volume 7
- Artisan Advanced Alchemy Volume 8
- Artisan Advanced Alchemy Volume 9
- Artisan Arcana Scrolls Volume 9
- Artisan Cloth Armor Volume 8
- Artisan Refining Volume 4
- Artisan Components Volume 5&6 (одна книжка)
- Artisan Escucheon Volume 6
- Artisan Leather Armor Volume 7
- Artisan Machanist's Armor Volume 7
- Artisan Stratagem Scrolls Volume 9
- Artisan Weapons Volume 8

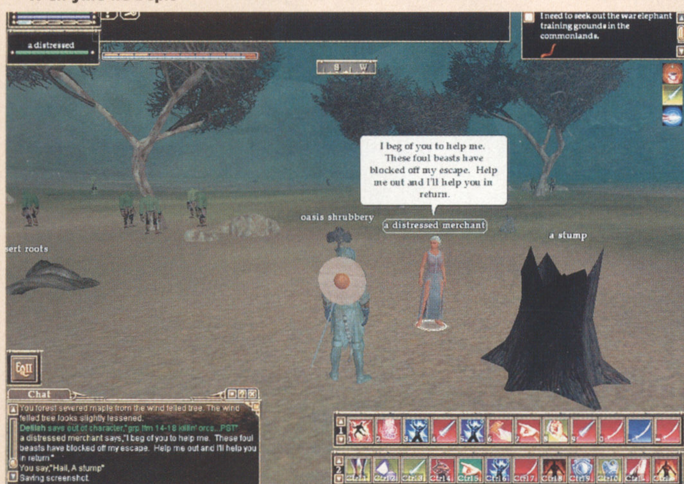
Цены на эти книжки определяются рынком. У меня они уходили и по 50 серебряных монет. В любом случае, лучше с ними не дешевить, т.к. продвинутые игроки сами добыть их не в состоянии.

☛ Зарабатывать деньги можно на производстве полуфабрикатов для продвинутых крафтеров (перья, бумага, химические реагенты, слитки металла, обработанное дерево).

☛ При поиске предметов и спеллов с помощью брокера установите нижний уровень вещей серым, а верхний - оранжевым. Или просто вводите в строке поиска элемент названия нужного вам спелла или предмета, например, "Burst", "Blast" и т.п.

☛ Увидев на земле знак вопроса, "поднимите" его двойным кликом. Это коллекционный предмет. Если вам удастся собрать полную коллекцию,

Торговка: "Помоги мне выбраться отсюда, и я тебе пригожусь". Я ей уже не верю



Если вы хотите общаться с группой в чате,то без настройки фильтров вам не обойтись

Упущенная возможность. Советник Kre'lak стал серым. Теперь из его группы не выпадет сундук с ключом, и я не смогу пробраться в запертые ниже локации

Заниматься собирательством в лесу Nektulos Forest можно со скиллами от 90 и выше

Как видите, цинковую руду вполне можно продать по 50 медных монет

вы можете за нее получить неплохую награду. Если у вас такой предмет уже есть, попытайтесь его продать другим игрокам по цене от 10 серебряных монет.

Если вы погибли в "инстантной" локации, то ваш шард окажется доступным во всех инстантных локациях. Часто его можно подобрать с помощью правого клика на входе в локацию.

Можно отключить получение опыта с помощью правого клика на полоске экспы. Зачем это может пригодиться? Например, вы фармите книжки, которые выпадают в сундуках с зеленых монстров. После получения следующего уровня эти монстры станут для вас серыми и вы больше не получите с них сундуков.

Если вы приняты в группу, то все монстры будут реагировать на вас так же, как они реагируют на самого высокоуровневого перса в вашей группе. Удобная фича, позволяющая группам пробираться в донжоны до места фарминга, не отвлекаясь на атаки слабых мобов. Но не забывайте, что, как только вы выйдете из группы, монстры станут относиться к вам в соответствии с вашим уровнем.

В игре используется достаточно простая система, позволяющая определить, может выпасть с монстров сундук с лутом или нет. Сундуки не падают в следующих случаях:

- монстр обозначен Solo, а нападающих 2;
- монстр обозначен Group, а нападающих 7;
- монстр обозначен Group x 2, а нападающих 13;
- монстр обозначен Group x 3, а нападающих 19.

Обязательно подстраивайте под себя (Attune) все имеющиеся предметы с соответствующим свойством. В противном случае вы не получите никаких бонусов.

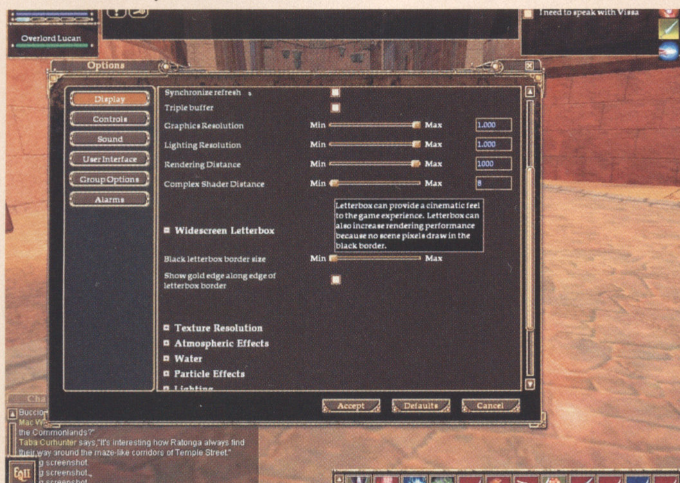
Если вы не являетесь главным танком группы, атакуйте монстров сзади. При этом они будут не в состоянии парировать удары или отвечать ударом на удар.

Если вы удираете от монстров (с видом от третьего лица), выберите безопасное направление и нажмите автоcurran - **[Num Lock]**. Теперь вы можете развернуть камеру, зажав левую кнопку мышки, и наблюдать за преследователями. Если они выбраны в качестве целей, то, как только они прекратят преследование, этот выбор автоматически снимется.

В самом начале игры сделайте себе контейнеры для банка - Elm Strong Box (7 или 8 слотов, в зависимости от качества). Таскать их на себе вы не сможете из-за веса, а вот для банка они подойдут идеально.

Деньги имеют вес. Не упускайте случая поменять в банке медь на серебро и т.п. Обычно много меди скапливается на торговце, у которого в ассортименте есть множество дешевых товаров.

Для максимального размера экрана поставьте ползунок Black Letterbox Border Size в крайнее левое положение



В таких бочонках в подземельях спавнится халявный лут. Правда, чаще всего они оказываются пустыми

Перед тем как отрыть сундук с лутом, не помешает полностью восстановить здоровье. Смертельные случаи - не редкость

Пригородные доки - единственное место в Фрипорте, где можно повысить низкий Fishing

Очень удобно назначить специальную комбинацию для одновременного открытия/закрытия всех мешков инвентаря. **[Alt + I]**, например. Для этого жмите кнопку EQII и заходите в Options → Key commands. Там найдите "Open all bags" и укажите желаемую комбинацию.

Если вы участвуете в розыгрыше лута в группе, то позаботьтесь о наличии пустых слотов в инвентаре. В этом случае предметы не помещаются в слот Overflow.

Располагая предметы в своей комнате, вы можете вращать их с помощью колесика мышки. Если мышь бесколесная - используйте клавиши "+" и "-".

В самой простой комнате можно расположить до 100 предметов и двух продавцов. Книжки считаются за отдельные предметы.

Иногда вам будут попадаться торговцы, окруженные монстрами (Distressed Merchant). По идее, если вы перебьете всех мобов, то сможете продать им свой лут. Да и в ассортименте таких торговцев могут встретиться редкие предметы. Мне лично еще ни разу не удалось это проделать. Монстры все время респавнятся до того, как у NPC появляется желание поторговать.

Если NPC разговаривает "зюками", значит, вы не знаете соответствующего языка. Изучить языки можно с помощью книжек, которыми приторговывают по 12 серебряных монет писцы.

Если вы получили квест из книжки, то не удаляйте ее, пока не выполните квест. В противном случае квест может оказаться невыполнимым.

NPC, которые призывно машут рукой при вашем приближении, готовы озадачить вас квестом. Или уже озадачивали вас раньше. К сожалению, они так и будут продолжать махать рукой, сбивая вас с толку.

Если вы собираетесь выполнить "предательский" квест (Betrayal), то вы должны стартовать их до того, как наберете 18 уровень. Также рекомендуется не начинать их до достижения 14-15 уровня.

Находясь на Isle of Refuge, поднимите себе харвестинговые скиллы. В частности, ловлю рыбы до уровня 30 (если оно вам вообще надо). Дело в том, что поднимать Fishing в дальнейшем вы сможете только в пригородных доках, а там не так много стаек, пригодных для ловли.

Превосходный сетевой ресурс по EQ2, на котором выложена информация по картам и квестам - *www.gry-online.pl/eq2/index.asp*.

Элементарный крафтинг

Прежде всего, освойте азы крафтинга еще на нубском острове. С ростом вашего общего крафтингового уровня будут автоматически подниматься и умения, связанные с профессиями. Но, если вы выбрали, к примеру, профессию оружейника, то соответствующий скилл раза в два перекроет те, которые напрямую с ней не связаны. Так у Сотника (профессия - Outfitter) на 14 общем уровне скилл Metalworking достиг 72 поинтов (из 73 возможных), а Fletching - только 36 (из 45 возможных). Как видите Fletching можно подкачать до 45, изготавливая соответствующие предметы.

Кстати, за изготовление предметов по ранее не использовавшимся рецептам выдается бонусная экспа. Также больше опыта дается за предметы высшего качества и те, что сделаны с применением продвинутых составляющих.

Я сделал десять железных кинжалов по заказу гильдии. Награда - 36 монет серебром. Но времени я убил около трех часов...

Уникальный случай. Из монстра в Wailing Caves выпал сундук с мастерским спеллом. Стоимость на рынке - от 1 платины

Эти трое гнались за мной, пока им не надоело. Теперь моя очередь разобраться с одним из них, остальные не собираются вмешиваться

Добывать ресурсы можно под самым носом у монстров

Подарочный бэби-дракон - еще тот тамагочи

Основой крафтинга являются специальные заклинания, которые применяются для баффов и для парирования случайных отрицательных эффектов. Если вы ими не будете пользоваться, то персонаж может просто-напросто погибнуть. С поражением в экспе и с необходимостью ремонта всего снаряжения.

Для каждого рода крафтинга есть по три заклинания, причем с набором общего уровня персонаж автоматически получает их продвинутые версии (иконки останутся прежними).

Каждый предмет характеризуется прочностью и качеством. По мере изготовления прочность уменьшается, а качество - растет. Есть четыре степени качества: грубый (Crude), сформированный (Shaped), без названия и чистый (Pristine). Чем выше качество изготовленного предмета, тем лучше его свойства (а иногда его еще и получается больше на выходе).

Для изготовления предмета нужно знать его рецепт. Для получения рецептов нужно прочитать соответствующие книжки (для этого нужно обладать соответствующим крафтинговым уровнем, а если книжка специализированная - то и уровнем соответствующего скилла).

Каждый рецепт содержит следующую информацию:

- Recipe Name: название рецепта;
- Process: процесс. Разновидности: Refine (переработка сырых материалов), Interim (промежуточный, для которого требуется предварительно переработанные материалы), Finish (завершающий);
- Level (уровень сложности процесса);
- Knowledge: первичное умение - Alchemy, Arcana, Culinary, Heavy Armoring, Light Armoring, Runecraft, Weaponry и Woodworking.
- Technique: технология. Эти "подскиллы" играют важнейшую роль для успешного крафтинга. Они являются составляющими первичных умений из предыдущего пункта. К ним относятся Artificing, Artistry, Chemistry, Fletching, Metalworking, Tailoring, Scribing, Sculpting и т.д. Их минимальное значение, как правило, существенно ниже достижимого на данном уровне максимума;
- Device: устройство, используемое для создания предмета;
- Primary Ingredient: первичный ингредиент. Именно он определяет максимальное качество, которое может быть достигнуто при крафтинге. Все остальные компоненты могут быть грубыми.
- Secondary Ingredients или Components: вторичные компоненты, качество которых не принимается в расчет. Зачастую лучше прикупить их у торговца, чем изготовлять самому;
- Fuel: топливо. Причем, какое именно , рецепт сообщает только при попытке крафтинга. Как правило, требуются следующие типы: для Sewing или Loom - fillament, для woodworking или sawhorse - sand paper, для forge - coal, для alchemy mixing table - candles, для jewelry work bench - coal, для scribes engraved desk - incense, для culinary keg - coal.

Реакции и баффы

Занесите иконки на хотбары и обязательно используйте:

- Alchemy - Experiment, Theory, Reaction
- Arcana - Spellbinding, Notation, Lettering
- Craftsmanship - Dovetail Joint, Concentrate, Metallurgy
- Culinary - Constant Heat, Awareness, Seasoning
- Heavy Armoring - Angle Joint, Strikes, Isothermic
- Light Armoring - Nimble, Stitching, Knots
- Weaponry - Anneal, Hardening, Tempering
- Woodworking - Cutting, Measure, Handiwork

Рецепты тоже можно расположить на хотбарах.

Весь процесс крафтинга разбит на так называемые "тики", которые случаются каждые несколько секунд. При этом происходит событие, связанное с процессом крафтинга. Изменяется прочность изготавливаемого изделия, степень его готовности и т.п. Чем меньше прочность, тем ниже финальное качество.

Перед крафтингом изучите соответствующую выбранному процессу тройку спеллов. В общем случае желательно сделать все возможное для повышения прочности предмета и ускорения процесса. Особенно в тех случаях, когда это связано только с расходом маны.

Если важно финальное качество - максимально используйте баффы повышения прочности. Если на выходе нужен грубый полуфабрикат - используйте баффы ускорения получения результата.

Первый бафф запускается через пару секунд после старта крафтинга, последующие - сразу после очередного тика.

Если в левом нижнем углу окошка крафтинга нарисовалась иконка события, вы должны парировать его соответствующим баффом (с такой же иконкой). В противном случае персонажу будет нанесен вред.

Следите за тем, чтобы крафтящий перс был накормлен и напоен.

Превосходные сетевые ресурсы по крафтингу:
eq2.tentonhammer.com
eq2craft.computersims.com

Андрей ШАПОВАЛОВ

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПО РАЗВЕДЕНИЮ ВАМПИРОВ

I came. I saw. I sucked.
Объяснение малкавиана по поводу всего произошедшего в Лос-Анджелесе

"Pumping Iron" *

Главный вопрос любой Action-RPG - как прокачиваться.

В случае с Vampire: The Masquerade - Bloodlines (в дальнейшем для краткости просто VTMB) все очень непросто, т.к. в игре очки опыта даются только за квесты. Квестов же немного, так что экспы на все не хватит. Внимательно продумывайте ваш выбор и обязательно отключите автоматический level-up. Он только все портит.

Все ваши Attributes, Skills, Talents и Knowledges служат лишь составной частью основных умений (Feats, расположены в правой части окна статистики персонажа). Вот об этих самых основных умениях мы и поговорим.

Если подвести курсор к названию основного умения, то отвечающие за него навыки будет подсвечены желтым цветом. Таким образом, легко понять, на что расходовать очки опыта.

Магазинчик странных вещей. Другого такого больше нет на всей дороге в Ад. Так, по крайней мере, утверждает хозяин-китаец. И я ему почему-то верю...

Например, за умение Unarmed в равной степени отвечают навык Brawl и физическая сила Strength. Однако прокачивать Brawl вначале дешевле, чем Strength. Следовательно, сперва вам стоит сосредоточиться на Brawl и только потом, когда цена его прокачки сравняется с ценой прокачки Strength, переходить к последней.

Чтобы проще было определиться с выбором, ниже мы рассмотрим плюсы и минусы каждого из основных умений.

Unarmed

Очень выгодный навык. Рукопашный бой - самый быстрый в игре. Автоматическое оружие стреляет быстрее, зато большая часть пуль из-за отдачи уходит мимо. Кулаки же всегда попадают в цель.

Еще один существенный плюс - вы начинаете без пенальти. Все-таки это же ваши собственные кулаки.

Особую привлекательность этому умению придает тот факт, что, пройдя всего четверть игры (или даже чуть меньше), можно уже развить навык Brawl до четвертого уровня. В совокупности с Bloodbuff (который усиливает все основные физические показатели вашего вампира и доступен представителям всех кланов с самого начала) это позволит вам в нужный момент получить Unarmed девятого уровня. В этом случае противостоять вам смогут только боссы и большие скопления людишек с автоматическим оружием.

К сожалению, кулаки практически бесполезны против боссов.

Необходимо заметить, что высокий уровень навыка Brawl (составная Unarmed) существенно увеличивает ваши шансы "запрыгнуть" на врага во время боя и высосать у него кровь.

Melee

На мой взгляд, не самый оптимальный навык, т.к. большинство холодного оружия бьет достаточно медленно. Волшебный меч с увеличенной скоростью атаки вам дадут практически под самый конец игры, когда особой нужды в нем уже не будет.

С другой стороны, холодное оружие весьма эффективно против вампиров, да и прокачать Melee можно быстро.

Если вы все же решите "помахать шашкой", не забывайте о Bloodbuff.

* *Первый фильм А. Шварценеггера*

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

"Массажный салон" Ну да, ну да. Знаем. Баня, пиво, и... все остальное

Говорите, это Photoshop? В игре этого нет? Есть. Надо только...

Ranged

Дорогое удовольствие (патроны в Америке недешевы).

Покупать само огнестрельное оружие не имеет особого смысла, т.к., за исключением уникальных вещей, продаваемых Меркурио (например, Combat Shotgun), оно регулярно выпадает из врагов. Зато на патронах, как уже было сказано, вы разоритесь.

В начале игры огнестрельное оружие вызывает лишь усмешку. Однако уже к середине игры Меркурио продаст вам Combat Shotgun - очень эффективное оружие среднего радиуса действия. Далее пойдут еще более солидные инструменты.

К сожалению, для их нормального использования вам придется сильно "вложиться" в навык Ranged, из-за чего несколько затормозится развитие всех прочих навыков.

Зато под конец игры огнестрельное оружие вам поможет. В принципе, всех главных боссов (охотника на вампиров Баха, цимисха Андрея, квейджин Минь Жао и, конечно, Шерифа) можно уничтожить и без огнестрельного оружия. Однако с револьвером "Анаконда" и огнеметом все получается гораздо легче и быстрее.

Defense

Нужная вещь, но целенаправленно прокачивать ее можно не сразу, а где-то с середины игры, когда враги начинают потихоньку крутеть.

С самого начала, еще при создании персонажа, имеет смысл поднять Wits до третьего уровня. Это не только увеличит Defense, но еще и Hacking.

Имейте в виду, что Defense отвечает не за ослабление ранения, наносимого вам ударом/выстрелом, а за вероятность того, что вы уклонитесь от атаки противника.

Если вы играете роль честного бойца ближнего боя, то вам стоит вкупе с Defense прокачивать и Dexterity. Дело в том, что вы можете попытаться блокировать удар противника своим оружием, нажав клавишу TAB. Высокий показатель Dexterity даст вам в этом случае бонус к защите.

Впрочем, если у вас хорошая реакция, можете просто в нужный момент использовать Bloodbuff.

Lockpicking

Важнейшее умение. Замков в игре много, и их надо открывать, иначе не сможете проходить квесты. Прокачав до 3 уровня Security (12 XP) и используя Bloodbuff, вы сможете легко справиться с большинством замков.

Sneaking

Ценность/бесполезность данного умения зависит целиком от вашей манеры игры. Sneaking позволяет вам незаметно пробираться мимо врагов. Вначале вам придется красться среди теней, но при очень высоком показателе Sneak вы можете нагло двигаться рядом с противником вне зависимости от уровня освещения. Главное - все время перемещаться на полусогнутых ногах и никого не касаться.

Кроме этого, не забывайте про stealth kill - его можно сделать, только незаметно подобравшись к противнику сзади.

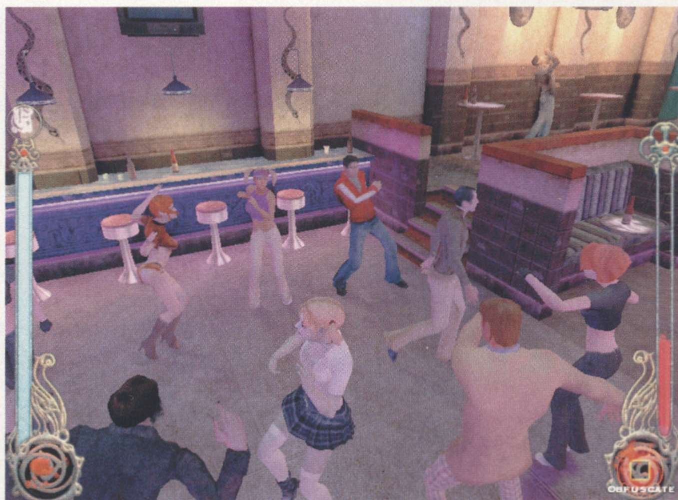
Hacking

Еще одно однозначно важное умение. В игре вам встретится множество компьютеров, которые надо вскрывать, чтобы получить важную информацию. Более того, некоторые квесты без этого не выполнить.

Для усиления умения хакерства Bloodbuff не подходит, но можно использовать дисциплину Auspex.

Он знает, что я где-то рядом. Но не видит - вот что значит Sneaking 9 уровня

Танцуем, танцуем... А человечность восстанавливается, восстанавливается...



Vampire: The Masquerade - Bloodlines

МакЛауд из клана МакЛаудов убивает вампира. На самом-то деле вампир уже сбежал, а убили просто несчастного смертного. Ну, легкой жизни никто не обещал

Inspection

Если вы играете за любой клан, кроме малкавианов, то данное умение качать не стоит (экспы-то мало). Если же вы выбрали малкавиана, тогда дело другое: у вас изначально есть +2 к Inspection и даже небольшое повышение этого умения весьма выгодно.

Само по себе Inspection заставляет "светиться" важные предметы (включая и потайные двери). Чем выше уровень навыка, тем больше предметов подпадает под категорию "важных" и тем сильнее они светятся. При 9-10 уровне Inspection сияют все предметы, причем прямо сквозь стены.

Очень удобно, если вы хотите найти все, что можно найти.

С другой стороны, для решения квестов данное умение не требуется и без него вполне можно обойтись.

Research

Нужно только для того, чтобы читать книги. Книг достаточно много, но повышать данное умение выше 5-6 уровня смысла нет. Дело в том, что количество экспы, затраченное на повышение Research, оказывается меньше, чем количество экспы, сэкономленное от прочтения книг (даже если вы соберете все книги). Не будем приводить здесь математические выкладки, просто поверьте на слово нам и еще дюжине фанатов, которые все разложили по полочкам.

Haggle

Чем выше у вас это умение, тем дешевле вы покупаете предметы и дороже их продаете.

Проблема в том, что данное умение приносит заметную выгоду только будучи прокачанным выше пятого уровня. Ввиду дефицита экспы в игре не стоит вообще возиться с Haggle. Денег вполне хватает при условии, что вы тратите дорогие патроны для огнестрельного оружия только на сражения с боссами.

Intimidate

Совершенно не нужно. Качайте лучше Persuasion.

Persuasion

Весьма важное умение. Используется только в диалогах для решения квестов "мирным" способом. Частенько именно бескровное решение проблемы является наилучшим. Если вы играете за вентру или малкавиана, тогда это умение для вас менее важно, т.к. у этих кланов есть возможность задействовать в диалогах свои дисциплины Dominate и Dementation.

Seduction

Ценность этого умения полностью зависит от вашей манеры игры.

Seduction позволяет развести девочек в клубах и/или проституток (последние в этом случае согласятся пройти с вами за угол совершенно бесплатно). Если у вас это получится, вы сможете спокойно высосать из них кровь, не опасаясь за последствия (типа "не виноватый я, она сама захотела").

В принципе, особого практического смысла в этом нет, т.к. всегда можно подстеречь случайного прохожего в тихом переулке или спуститься в канализацию и заняться там охотой на крыс. Однако высосать кровь у красивой женщины всегда приятнее, чем у бомжа или тем паче крысы. Использовать девочек в качестве источника крови можно бесконечное количество раз (при условии, что вы их не выпили "до дна"), однако с каждым разом количество крови, которое вы можете высосать из них, немного уменьшается.

В нескольких случаях Seduction можно использовать в диалогах для решения квестов. К сожалению, таких случаев немного, и почти все они доступны только для персонажа-женщины.

Более того - в игре персонаж-мужчина может соблазнять только женщин, а вот персонаж-женщина может соблазнять кого угодно.

Еще одна проблема - для удачного действия Seduction вам придется сильно на него потратиться. Так, проститутки перестанут брать с вас деньги только после седьмого уровня. Для клубных девочек требуемый уровень Seduction колеблется: в Санта-Монике вам нужен будет только третий уровень, в Downtown - четвертый, в Голливуде - пятый, в Китайском квартале - восьмой.

Soak

Поглощение полученного урона. Bashing Soak здорово уменьшает ранения, получаемые вами от ударов тупого оружия и пуль. Имейте в виду, что повреждения типа Lethal (клинки) поглощаются только хорошей броней, а Aggravated (огонь, электричество и Feral Claws из дисциплины Protean) - исключительно магическими артефактами.

Не стоит прокачивать Bashing Soak в первой половине игры из-за нехватки очков опыта.

"Болтать - не мешки ворочать"

Наиболее нужное из всех "разговорных" умений - Persuasion. Очень-очень редко убеждение не срабатывает, и тогда в ход идут Intimidation или Seduction. При игре за вентру или малкавиана "разговорные" умения менее нужны, гораздо проще (и надежнее) использовать в диалогах дисциплины Dominate и Dementation (если появляется такая возможность). Конечно, применение дисциплин расходует запас крови, зато с их помощью частенько можно достигнуть результата, которого невозможно добиться никаким убеждением.

Имейте также в виду, что после прохождения Голливуда игра становится практически полностью ориентированной на экшн и потребность в разговорных умениях отпадет.

Оружие настоящего вампира

Самое практичное оружие в игре - ваша способность высасывать кровь у врагов. Забегаете сзади - и набрасываетесь. Если же противник все время поворачивается к вам лицом - применяйте "заклинание" временного паралича. Такая способность есть практически у всех кланов, надо просто внимательно читать описания дисциплин. У гангрелей ничего этого нет, но им и не надо: они и так в ближнем бою кого угодно порвут.

Высосать боссов, к сожалению, невозможно. Они все "супернатуралы", а игра не позволяет пить кровь сверхъестественных существ.

Поэтому с боссами придется драться "по-честному" (хотя когда это вампиры дрались честно?). Атакующие дисциплины на боссов действуют очень слабо, рукопашный бой тоже в большинстве случаев бесполезен (уж больно велика разница в количестве жизни у вас и у боссов). Поэтому необходимо использовать оружие.

Ударное оружие (всякие там бейсбольные биты, отрезанные руки, железяки, кувалды) тут не подходит. У всех боссов весьма сильный показатель Bashing Soak, поэтому значительного урона вы им не нанесете.

Можно, конечно, драться острым оружием (ножами, топором, мечами, приспособлением для подрезания веток деревьев). Тут боссам Soak уже не поможет, а если еще включить и Bloodbuff...

Easter Eggs

В игре полно всяких приколов и отсылок к известным фильмам про вампиров. Все мы тут перечислять не будем - уж больно их много. Но кое-что упомянуть необходимо.

The Lost Boys

Ссылка на этот фильм - секретный квест Head Vampire, который можно выполнить на пляже в Санта-Монике. Идея квеста об убийстве главного вампира позаимствована разработчиками именно из фильма "The Lost Boys".

The Running Man

В канализации под Голливудом (когда вы ищете убежище носферату) можно обнаружить и прочитать несколько дневников, повествующих о странных событиях, связанных с этим местом. Там упомянуты три человека, без вести пропавшие в канализации. Их зовут Whitman, Price и Haddad. Если кто внимательно смотрел фильм "The Running Man" с А. Шварценеггером в главной роли, то вспомнит, что именно так звали трех игроков-чемпионов, которые "исчезли" после шоу.

The Beatles всегда с нами

Разработчики явно любят не один только тяжелый рок и готику. Они еще помнят и легендарную ливерпульскую четверку. В одном из компьютеров больницы в Санта-Монике есть информация о врачах. Есть там и фраза "No one can succeed like Dr Robert", выдернутая из композиции Dr. Robert с альбома Revolver.

Игры от Troika

В Китайском квартале по радио передают рекламу "New horror RPG from Troika Games! Frankenstein Breadlust!"

The Hitch-hiker's Guide to Galaxy

Помните часы, которые вам показывают во вступительном ролике? Фирма-изготовитель на них - Zaphod. На самом-то деле Zaphod Beeblebrox - имя Президента Галактики из культового романа Дугласа Адамса.

Игровые автоматы

В Санта-Монике на пирсе вы можете увидеть зал игровых автоматов, среди которых "Pitfall" и еще несколько аркадных хитов, выпущенных Activision, издателем "Vampires".

Кофе и не только

В игре часто встречаются "C. Moore's Coffee Shops". Это - ссылка на Chad Moore, ведущего дизайнера моделей для "Vampires".

Ружье Jamie Sue

На самом-то деле винтовка эта называется Remington M700, а Джейми Сью - имя сотрудницы Troika Games (внимательно читайте титры).

Кладбище

Появившееся еще в Fallout (вы ведь помните, откуда взялись люди, образовавшие Troika Games?) кладбище есть и в "Vampires". Расположено оно в Голливуде, и там, на надгробных плитах, вы можете увидеть множество имен разработчиков. Да упокоятся они с миром!

Ромеро и зомби

Гуль на кладбище - это, конечно же, Джордж Ромеро, режиссер фильма "Return of the Living Dead". Именно в этом фильме фанаты готики забрались на кладбище, где их съели зомби (вурдалак упомянет об этом, если вы будете его расспрашивать).

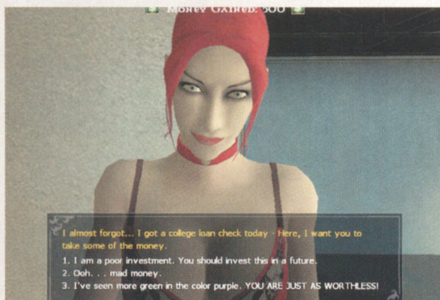
"Dracula" и "Castlevania"

Когда Мандарин будет проводить с вами эксперименты в здании Fu Syndicate, он упомянет сначала "Van Helsing experiment" (Ван Хельсинг - герой романа Брэма Стокера "Дракула", а не персонаж слабенького одноименного фильма), а потом, когда вы расправитесь с командой SWAT, еще и "Team Belmont". Belmont - это клан вампиров из "Castlevania", популярнейшей игры для приставок Sony PlayStation.

Носферату-хакер

В игре вам встретится носферату-хакер по имени Митник. Это, конечно же, Kevin Mitnick, знаменитый хакер в "реальной жизни". Кстати, если вы играете за малкавиана, диалоги Митника будут отсылать вас к роману Уильяма Гибсона "Neuromancer" (конечно, если только вы читали роман в оригинале).

И это канализация? Гигантомания, однако



Моя любовь... мои деньги!

Развести эту китаянку - самое сложное дело в игре. А крови-то в ней совсем и немного. Так, на пару тяг

Однако у холодного оружия есть существенный недостаток - оно медленное, и, учитывая разницу в "длине" жизни у вас и у босса, эта медлительность вам дорого обойдется.

Учитывая вышесказанное, настоятельно рекомендуется подналечь на Ranged.

Вообще-то, по правилам настольной игры, на вампира оказывает слабое воздействие любое огнестрельное оружие, кроме дробовиков, огнеметов и совсем уж фантастической величины калибров. Но в компьютерной игре баланс несколько изменен. Вампира легко завалить даже из пистолета, просто это должен быть очень большой пистолет. И он в игре есть. Это - револьвер "Анаконда". Зверская вещь. Патроны, правда, стоят очень дорого (полный боекомплект встанет примерно в 1000 долларов), зато сколько нервов вам это спасет!

Недостаток у "Анаконды" один - придется потратить много очков опыта на прокачку Ranged. Конечно, дисциплина Auspex может немного помочь при стрельбе. Но ключевое слово тут - "немного".

Крадущийся тигр, невидимый дракон

В VTMB есть возможность сыграть "невидимым убийцей". Для этого у двух кланов (малкавианов и носферату) есть особая дисциплина Obfuscate, скрывающая вашего персонажа от глаз врагов. Всем остальным вампирам придется усиленно качать умение Sneak. Игра за "невидимку" - превосходный вариант, если не наилучший.

Судите сами.

Во-первых, при выполнении многих квестов есть возможность все сделать совершенно тихо и незаметно. В этом случае вам дадут больше экспы (а экспы в VTMB не может быть слишком много). Кроме этого, некоторые дополнительные квесты вообще нельзя выполнить, не прибегая к скрытности.

Во-вторых, подкравшись к врагу со спины, можно сделать Stealth Kill. Сколь бы ни был живуч противник, он все равно подохнет сразу, даже не успев закричать.

Ближе к концу игры вы попадете (если хотите хорошей концовки) в китайский храм, который вычистить от врагов невозможно, т.к. они все время респавнятся. Вот тут-то "невидимость" и придет к вам на помощь.

В отличие от серии Thief, в VTMB невидимость - свойство динамическое. При слабо прокачанном навыке вам придется все время прятаться в тени и стараться не попасться на глаза врагам. Если же Sneak поднят до уровня 9-10, то можно нагло красться прямо перед носом у противника, не обращая внимания на освещенность.

Так что не жадничайте, качайте Sneak как можно быстрее.

И будет вам счастье.

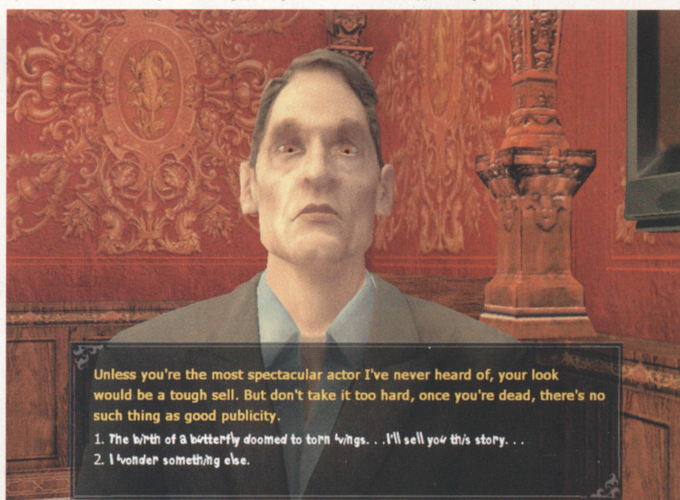
Книги и NPC

К счастью, прокачивать умения можно еще при помощи книг и некоторых NPC.

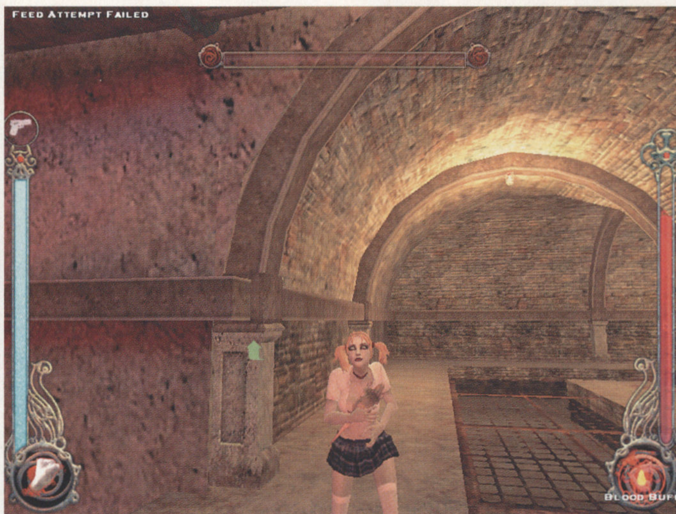
Прокачка Brawl

Учит Nines в баре Last Round (район Downtown) во время вашего первого разговора: до уровня 3.

Главная улица Голливуда. Всегда мечтал туда попасть. Вот теперь смог

Главный вампир Голливуда. Приятный немолодой мертвец


Боже, какая женщина! Какая женщина! Жаль, что мертвая



Вот жизнь пошла... Нимфетка с таким бюстом - и крыс высасывает

Книга в отеле Empire (район Downtown) на шестом этаже в комнате с русскими "мафиози" (требует Research 5): со 2 до 3 или с 3 до 4 уровня.

Прокачка Dodge
Книга в усадьбе Граута (Grout Mansion, требует Research 2): с 0 до 1 или с 1 до 2 уровня.

Книга в библиотеке усадьбы Джованни (Giovanni Mansion, требует Research 8): с 4 до 5 уровня.

Прокачка Firearms
Книга в магазине Trip's Pawnshop (требует Research 3): с 0 до 1 или с 1 до 2 (прочитав эту книгу, вы можете купить еще одну такую же).

Учит гуль по имени Romero на кладбище в Голливуде, после окончания квестов с зомби или проституткой: до уровня 3.

Книга в монастыре Society of Leopold (требует Research 10): с 4 до 5.

Прокачка Melee
Книга в гостинице Skyeline, в квартире на втором этаже (требует Research 5): со 2 до 3 или с 3 до 4 уровня.

Учит вампир-анарх Nines в баре Last Round во время вашей повторной беседы, которая должна состояться до убытия к усадьбе Граута: до любого уровня.

Книга в здании Fu Syndicate, в комнате с замком 10 уровня сложности (требует Research 9): с 4 до 5 уровня.

Прокачка Security
Книга в музее естественной истории (требует Research 6): с 2 до 3 или с 3 до 4 уровня.

Прокачка Stealth
Книга под рукомойником на кухне в квартире напротив вашего убежища в Санта-Монике (требует Research 2): с 0 до 1 или с 1 до 2 уровня.

Прокачка Computer
Книга в магазине Trip's Pawnshop (требует Research 2): с 0 до 1 или с 1 до 2 уровня (прочитав эту книгу, вы можете купить еще одну такую же).

Учит носферату Bertram Tung после квеста с CD (только в том случае, если ваш персонаж тоже носферату): без ограничений.

Книга в интернет-кафе (требует Research 9): с 4 до 5 уровня.

Прокачка Finance
Книга в квартире Jezebel в гостинице Empire на пятом этаже (требует Research 6): с 2 до 3 или с 3 до 4.

Учит Fat Larry после выполнения для него квеста с чемоданом: без ограничений.

Прокачка Investigation
Учит Beckett после миссии с усадьбой Giovanni: до 3 уровня (можно получить только один из вариантов, считая и варианты со Scholarship и дисциплинами гангрелей).

Прокачка Scholarship
Учит Beckett при встрече с ним в музее естественной истории: до 3 уровня.

Учит Beckett после выполнения сюжетного квеста с Giovanni: без ограничений (можно получить только один из вариантов, считая и варианты с Investigation и дисциплинами гангрелей).

Прокачка Gangrel Disciplines
Можно получить только один из вариантов, считая и варианты со Scholarship и Investigation; кроме этого, ваш персонаж должен быть гангрелем.

Animalism, учит Beckett после выполнения сюжетного квеста с Giovanni (требует Protean 3): до 3 уровня.

Fortitude, учит Beckett после выполнения сюжетного квеста с Giovanni (требует Protean 3): до 3 уровня.

Gargoyle. Хотя больше смахивает на самурая

Вот чую - сейчас оттуда кто-то спрыгнет! (И предчувствия меня не обманули!)

Отдай ключик, Тортила!

Protean, учит Beckett после выполнения сюжетного квеста с Giovanni: до уровня 3.

Обучение у Беккета

Обучиться у Беккета вы сможете, только построив разговор с ним в строго определенной последовательности. Поскольку поговорить с Беккетом каждый раз вы сможете лишь единожды, то мы приводим точную последовательность вопросов-ответов.

Девочка из Blood - The Last Vampire. Почти как в мультфильме получилась. Личико только порумянее

Встреча в музее естественной истории

Обучение Scholarship

(до уровня 3).

Требуется: Scholarship менее 3 уровня, и вам надо сделать так, чтобы Беккет сказал третью фразу в каждом из вариантов. Начинаются диалоги следующим обменом фраз (всего - пять вариантов, продолжение приведено чуть ниже):

1 вариант

Беккет: Thin Bloods... they're a fascination of mine. They are considered a weaker, more human-like Kindred, hence the name Thin Blood - but they are sired same as any of us. I've heard a large concentration of them live in this city - they're one of the reasons I'm in Los Angeles.

Ваш персонаж: Why don't you believe in Gehenna? (если играете за Malkavian: Why do you doubt the feast of the forefathers?)

Беккет: As I said, many cultures have the fear of some form of apocalypse. Kindred believed in these stories when they were human, and naturally carried them over into Kindred myth. But it doesn't take a supernatural act to cause widespread destruction.

2 вариант

Беккет: Thin Bloods... they're a fascination of mine. They are considered a weaker, more human-like Kindred, hence the name Thin Blood - but they are sired same as any of us. I've heard a large concentration of them live in this city - they're one of the reasons I'm in Los Angeles.

Ваш персонаж: Can you tell me more about Thin Bloods? (если играете за Malkavian: There is more in your mind?)

Беккет: Thin Bloods rarely exhibit features or powers of their clan and many can't Embrace. Some are even rumored to have reproduced. Many Kindred are terrfied that their weak blood heralds the dissipation of every bloodline. Somewhat of an ignorant, reactionary response, don't you think?

3 вариант

Беккет: Thin Bloods... they're a fascination of mine. They are considered a weaker, more human-like Kindred, hence the name Thin Blood - but they are sired same as any of us. I've heard a large concentration of them live in this city - they're one of the reasons I'm in Los Angeles.

Ваш персонаж: Are there any other signs of Gehenna? (если играете за Malkavian: How will I know when the sky is falling?)

Беккет: What prophecy doesn't have vague, apocryphal signs? Let's see, the usual ones cited are the appearance of Thin Bloods, Caine sightings, doom, gloom, that route.

4 вариант

Беккет: I really wish I had. All this speculation about the sarcophagus containing an Antediluvian and being a portent of Gehenna is making me cringe. These are the kinds of ridiculous, superstitious assumptions I came here to debunk.

Ваш персонаж: Gehenna? (если играете за Malkavian: The g-word makes my thoughts frightened. What is it?)

Беккет: Armageddon, doomsday, the end of all Kindred. It's a common facet of most mythologies - fear that the world will end. Many believe Caine and the Antediluvians will return to consume or destroy all Kindred... I wholeheartedly disagree.

5 вариант

Беккет: Armageddon, doomsday, the end of all Kindred. It's a common facet of most mythologies - fear that the world will end. Many believe Caine and the Antediluvians will return to consume or destroy all Kindred... I wholeheartedly disagree.

Ваш персонаж: Caine? (если играете за Malkavian: THE DARK FATHER?! WHERE?)

Беккет: Caine is the biblical first Kindred and founder of the mythological first city, Enoch - a place where Kindred and Kine coexisted. I believe Caine's a figure concocted to personify the transition from nomadic society to agrarian society. That myth, like most, has been twisted by time.

Далее вы доберетесь до продолжения диалога, после которого вам и увеличат Scholarship.

Беккет: Caine is the biblical first Kindred and founder of the mythological first city, Enoch - a place where Kindred and Kine coexisted. I believe Caine's a figure concocted to personify the transition from nomadic society to agrarian society. That myth, like most, has been twisted by time.

Ваш персонаж: This is all fascinating stuff... how long have you been studying Kindred lore? (если играете за Malkavian: Your stories are a buffet for my mind. How long did it take to prepare the feast?)

Беккет: For 300 years I've been trying to determine the function of our existence, the Kindred's role in the world. I'm not content to attribute it to some act of supernatural, biblical vengeance. We exist for a reason, and if takes another 300, I'll figure it out. Any thoughts?

Встреча после квеста с усадьбой Джованни

Во время дальнейшего разговора Беккет даст вам только один из приведенных ниже бонусов (в зависимости от выбранного вами ответа).

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Если бы ЛаКруа был не вампир, да к тому же вентру, то можно было бы подумать...

Бонус: имя Беккета (1 XP)

Требуется: Persuasion 8
Беккет: Hmm... I've said quite a lot about myself already. I know even less about you than you do me. Why don't you tell me about yourself?
Ваш персонаж: I appreciate your interest in me. I'm fascinated by you. (если играете за Malkavian: They should have a channel devoted to you in my head.)
Беккет: Then I'll let you on to a little secret... Beckett may not be the name I was born with. Events always seem to unfold wherever I go, like Chicago a few years ago - oh, it's a bother to explain. Either I'm pursuing fate, or it's got a bone to pick with me.

Бонус: обучение Investigation (до уровня 3)

Требуется: Investigation меньше, чем 3
Беккет: Hmm... I've said quite a lot about myself already. I know even less about you than you do me. Why don't you tell me about yourself?
Ваш персонаж: There isn't a place in the world I can't sneak into. (если играете за Malkavian: I am the master of unlocking!)
Беккет: You should try breaking into the tomb of an ancient once you've had your fill of West End townhomes. They're riddled with traps. Always remember to look and listen to your surroundings carefully.
Ваш персонаж: I will. (если играете за Malkavian: Will do.)

Бонус: обучение Scholarship (нет ограничений)

Требуется: Scholarship меньше 5 и Research больше 5
Беккет: Hmm... I've said quite a lot about myself already. I know even less about you than you do me. Why don't you tell me about yourself?
Ваш персонаж: Like yourself, I consider myself somewhat of a scholar. (если играете за Malkavian: I devour knowledge like the great worm devours the corpse of society.)
Беккет: I consider myself a seeker of reluctant information. Scholar sounds like academia [sound of disgust]. How versed are you in the occult?
Ваш персонаж: Not very. (если играете за Malkavian: Meh...)
Беккет: Then you wouldn't know that Dracula, the fictional vampire of movie fame, was very real. His real name was Vlad Tepes, and he was a Tzmisce, though he was not Sabbat. By some accounts, he still lives into these nights.

Бонус: Gangrel Discipline increase

Если вы играете за гангрела, то Беккет (который сам гангрел) сможет вас обучить одной из трех дисциплин. Выбор фраз при разговоре такой:
Беккет: Hmm... I've said quite a lot about myself already. I know even less about you than you do me. Why don't you tell me about yourself?
Ваш персонаж: I'm Gangrel like you.
Беккет: Clans have little to do with personality, you're thinking of cults. Still struggling with the Protean Discipline?

Бонус: улучшение дисциплины Animalism

Требуется: Protean не меньше 3, Animalism меньше 3.
Ваш персонаж: No. I'm starting to get the hang of it. Animalism's a bit tricky though.
Беккет: The trick is to reach out to the Beast in other creatures through empathy, not verbal commands.

Бонус: улучшение дисциплины Fortitude

Требуется: Protean не меньше 3, Fortitude меньше 3.
Ваш персонаж: No. I'm starting to get the hang of it. Fortitude's a bit tricky though.

Да как же он открывается?

Беккет: You're dead. The blows that could once kill you won't. Don't be afraid to try and withstand a little more punishment.

Бонус: улучшение дисциплины Protean

Требуется: Protean меньше 3.
Ваш персонаж: I'm still not very good at it.
Беккет: Your own body reflects your own understanding of the natural world. Beastly, maybe, a beast - that's up to you.

Встреча после возвращения из монастыря Общества Леопольда

Опять разговор с выдачей бонуса.

Бонус: Задание Беккета (1 XP)

Требуется: получить полную информацию от профессора Йохансена в монастыре.
Беккет: What did Johansen have to say?
Ваш персонаж: He said there was a key for the sarcophagus but he doesn't know where it is. (**если играете за Malkavian:** The question is, how does the box open, the answer is, a key. What do I win?)
Ваш персонаж: He said it's the tomb of Messerach, an Assyrian King. (**если играете за Malkavian:** Messerach, Assyrian overlord, is within. I think he might be... dead!)
Ваш персонаж: He said the reliefs on the side were of a demoness named Lamastu. (**если играете за Malkavian:** Llama stu... the recipe is on the box.)
Беккет: It seems to corroborate my own evidence. I'm going to have to study it a little more, maybe dig up some information on Messerach and the Lamastu myth. I'm certain the key will show up in time - your information is appreciated.

Восстановление Человечности (Humanity)

Восстановить свою Человечность вы сможете при помощи квестов или в трех ночных клубах. С квестами все ясно, а вот в клубах вам надо танцевать (встать среди танцующих людей так, чтобы появилась иконка с человечком, и потом нажать "Use"). Танцевать надо примерно 3-5 минут реального времени. Каждый клуб дает вам восстановление только одной единицы Человечности.

Immortal Cities: Children of the Nile

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Владимир ВЕСЕЛОВ

НЕ ХОДИТЕ ДЕТИ В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

Чтобы не запутаться, не сбиться,
В чистом поле чтоб не заблудиться,
Чтобы не попасть в капкан,
Нужен очень четкий план.
В. Высоцкий. Песня к спектаклю "Алиса в Стране Чудес"

Первое творение новорожденной компании Tilted Mill разрушило привычные представления об исторических градостроительных стратегиях. Исчезли привычные зоны влияния или радиусы обслуживания, но появилось время, которое жители могут бесплодно растратить, мыкаясь в поисках нужного объекта, вместо того, чтобы плодотворно трудиться на благо нашей державы. Канули в вечность привычные схемы типа "Колодец + Рынок = Бунгало, Храм + Аптека = Коттедж". Вместо них появилась всеобъемлющая формула: "Если правитель не обеспечил жителей всем необходимым, они обеспечат себя сами, но пользы от них правителю не будет".

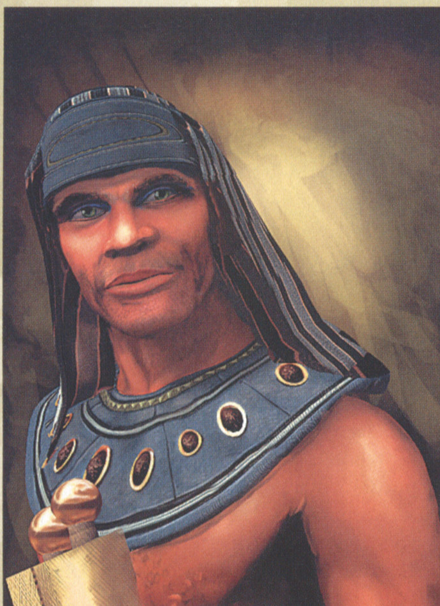
Благодаря этой формуле египетский город обретает, если так можно выразиться, упругость: ошибки правителей не столь фатальны и всегда есть время исправить их. Можно строить город как бог на душу положит, разбрасывать постройки по карте, руководствуясь, скажем, исключительно эстетическими соображениями. Худо-бедно такой город будет функционировать, но Настоящие Стратеги знают, что красота только тогда красива, когда она функциональна.

Планируем

Построить красивый и правильный город в ICCotN – дело не простое. Источники сырья и материалов расположены по карте довольно причудливо, плодородные земли тянутся узкой полосой вдоль Нила, а ровного места для возведения монументальных конструкций не так уж и много. Вот почему важно составить четкий план развития города. В этом нам поможет то обстоятельство, что прокладывание дорог и мощение площадей в игре ничего не стоит. Так что можно с самого начала разбить хоть всю карту на квадраты, а уж потом понемногу застраивать их. Но, прежде всего, нужно найти печку, от которой будем танцевать.

Оттолкнемся от того факта, что жители самостоятельно посещают все сервисные постройки, причем, если им уж очень приспичит, способны пересечь почти всю карту в поисках нужного здания. Правда, если они постоянно будут совершать далекие хаджи для удовлетворения своих потребностей, у них не останется времени на работу. Одни сервисы жители посещают часто (лавки), другие редко (культовые и медицинские учреждения), третьи же очень редко (похоронные конторы). Если каждые пару дней фермерское семейство разбредается по всей карте за горшками и корзинами, о приличном урожае можно забыть; а если раз в сезон глава семьи потратит денек на посещение храма - ничего страшного не случится. Следовательно, имеется возможность обозначить центр города, в котором и сосредоточить все периодически посещаемые сервисы. Основой этого центра будет наш дворец.

В непосредственной близости от дворца нужно отвести место для возведения домов знати. Практика показывает, что один набор сервисных построек может обслуживать пять элитных семей (в том числе и семью фараона). Царский дворец занимает 8x8 клеток, а элитные дома – 4x4, значит, вырисовывается такой план центра города: два квадрата 8x8 клеточек, разделенные до-



Начальный этап планирования города

рогой. В одном помещаем дворец, а в другом – четыре элитных дома (только не забудьте развернуть дома таким образом, чтобы ворота каждого выходили на дорогу). Вокруг такого квартала аккурат хватит места для возведения всех необходимых культовых и сервисных зданий (о том, как их размещать, мы поговорим чуть позже).

Основу благосостояния города закладывают крестьяне, так что, прежде всего, нужно обеспечить им возможность трудиться на совесть. В ICCotN и фараон, и знать даром хлеб не едят, а активно функционируют, подгоняя крестьян. Значит, наш основной квартал нужно располагать так, чтобы элита не особо отрывалась от масс. Но земледелие в игре возможно только на заливных землях, так что загонять центр города в пустыню не стоит, желательно заложить его на расстоянии 10-20 квадратов от линии прилива. В пустыне же (а она присутствует практически во всех сценариях) мы будем возводить мастабы и пирамиды.

И последнее: если на карте имеются каменные карьеры, то центр города желательно располагать не слишком далеко от них - это значительно упростит добычу камня. Ну а если вы предполагаете строить пирамиды, нужно и для них предусмотреть не слишком удаленное от центра города место.

Строим

После составления чернового плана переходим к размещению конкретных построек. Место для дворца и элитных домов мы уже определили, фермы ставим в один ряд вдоль береговой полосы, после чего встает вопрос размещения лавок. Лавочники и члены их семей сами добывают необходимое сырье, так что вроде бы нужно размещать лавки рядом с сырьем. Но в таком варианте может оказаться, что потребителям будет слишком далеко ходить за покупками. Ситуация разруливается достаточно просто, если учесть, кого именно будет обслуживать каждая конкретная лавка.

Крестьянские хозяйства нуждаются только в простых товарах (ткань, керамика, корзины и циновки), но источники сырья для этих товаров находятся в непосредственной близости от береговой полосы, где у нас и живут крестьяне. Так что размещаем равномерно четыре лавки среди крестьянских домиков. Один комплект мастерских, работающих на полную мощь, обслуживает примерно 20-25 домов - на первых порах нам вполне хватит. Более того, поскольку в нашем варианте (четыре элитных усадьбы) у нас первоначально всего 22 крестьянских семьи, эти же лавки обеспечат знать и их слуг (хотя и с некоторым дефицитом).

Лавки, производящие предметы роскоши, имеют примерно такую же производительность, но сырье для них разбросано по всей карте. Но ведь потребителей роскоши значительно меньше, чем потребителей простых товаров, так что нас вполне устроит, если эти лавки будут работать вполсилы. Ставим лавки, производящие предметы роскоши, в непосредственной близости от центра города, но так, чтобы по возможности минимизировать лавочнику дорогу к источникам сырья. Один комплект лавок обеспечит 10-12 домов, значит, мы сможем иметь в городе необходимое количество жрецов, писцов и надсмотрщиков.

Строительство в разгаре

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Товары с кораблей складируются в тех местах, которые вы укажете, причем доставляются они туда корабельными командами. Отсюда нехитрый трюк - размещайте места для складирования строительного камня непосредственно возле места возведения пирамид (только не забудьте проложить дорогу от пирса к пирамиде). Корабельщики притащат туда все необходимое, а вашим рабочим останется только поднять каменные блоки на вершину пирамиды.

Последнее, что нам нужно возвести в этой фазе строительства, – это домик музыкантов. Потребность в искусстве возникает самой последней, да и не очень она велика, так что нет нужды особо торопиться с привлечением артистов в ваш город.

Ну а теперь маленький секрет: все описанное выше строительство нужно проводить в режиме паузы. Смысл тут вот в чем: замещение вакансий в городе идет по иерархическому принципу. Если мы будем действовать последовательно, т.е. сначала построим дворец, потом шесть крестьянских домиков, лавки, элитные здания, у нас постоянно будет происходить процесс перемещения жителей снизу вверх. После размещения лавок кто-то из крестьян бросит свое жилье и станет лавочником, потом кто-то из лавочников двинется в элиту и т.д. При этом постоянно имеется некоторый дефицит крестьян. Если же мы сразу ставим все постройки, замещение всех вакансий идет практически одновременно. Ну а поскольку каждый лавочник тут же начинает интенсивно работать, к тому моменту, когда у нас заполнятся все дома, в лавках уже будет некоторое количество всех необходимых товаров.

Расширяемся

Все постройки, о которых мы рассуждали, возводятся самими жителями и не требуют никаких материалов. Чтобы избежать тупиковых ситуаций, разработчики отнесли к этому типу, так сказать, безресурсных построек кирпичные мастерские и жилье каменщиков. Все остальное возводится из кирпича, так что следующей важнейшей задачей является обеспечить город этим продуктом.

А это уже полностью функционирующий городской центр. Остается добавить несколько храмов

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Один надсмотрщик может обеспечить работой до двенадцати рабочих. Однако наиболее оптимальным является соотношение, при котором 1 надсмотрщик обслуживает 8 рабочих. Однако учтите, если у вас два и более надсмотрщиков, не стоит распылять их на разные объекты. Дело в том, что рабочие после отдыха отправляются на тот объект, где в данный момент присутствует надсмотрщик. Так что равномерного обеспечения рабочими руками всех объектов все равно не получится. Выгоднее сначала отправить всех надсмотрщиков в каменоломню, заготовить камень на всю постройку, а уж потом перевести всех надсмотрщиков на ее возведение.

Кирпич производится из глины и тростника, поэтому размещаем мастерские рядом с берегом, возле крестьянских домов или между ними. Работать они будут на полную мощность, так что хватит трех-четырех. Но есть одна тонкость: в игре начисто отсутствуют склады, так что все хранится там, где производится. Однако мастерские не резиновые, и для каждого товара имеется максимальное количество на одну мастерскую. Для кирпича это количество равно ста штукам, поэтому, если по ходу сценария вам понадобится накопить большее количество, придется возводить дополнительные мастерские. Что касается домов каменщиков, то их лучше размещать поближе к кирпичным мастерским, поскольку каменщики сами таскают кирпичи к постройкам.

Как только у нас появляются первые наемные рабочие, возникает необходимость их кормить, так что придется построить пекарню, а рядом с ней и амбар.

Постройки, на которые расходуется кирпич, следует возводить строго последовательно. Дело в том, что каменщики таскают кирпич не к той стройплощадке, которая была заложена раньше, а к той, что ближе к мастерской, в которой они берут кирпич. В результате может произойти распыление материалов, т.е. каменщики притащат десяток кирпичей на одно здание, потом пяток на другое, еще дюжину на третье и т.д. Так что, прежде чем закладывать новое здание, убедитесь, что на предыдущем завоз материалов закончен и началось строительство.

Следующей важной постройкой является дом жреца. Служители культа выполняют в игре важнейшие функции: обучение, медицинское обслуживание, удовлетворение религиозных потребностей и погребение. Оптимально иметь отдельного жреца для каждого направления деятельности (а по мере расширения города и больше), но сразу строить четыре жреческих дома не нужно. Дело в том, что потребности у жителей возникают не мгновенно, так что и удовлетворять их нужно постепенно. Поэтому обзаводимся одним жрецом, главной задачей которого на первых порах будет обучение. Можно сразу же построить аптеку, а чуть позднее и госпиталь (потребность в медицинском обслуживании возникает одной из первых). Ставить их нужно на той стороне города, которая ближе к крестьянским домам. Там же размещаем храм или хотя бы часовенку, посвященные патрону города.

Вообще, в промежутке между городским центром и крестьянскими поселениями желательно размещать все культовые постройки, ну а среди них поставить дом жреца, который и будет их обслуживать.

Скажу пару слов о проблеме религии в игре. Удовлетворить религиозные потребности всех жителей практически невозможно. Слишком много богов, да еще каждому жаждет молиться определенная группа населения, причем кому-то постоянно, а кому-то время от времени. Так что приходится мириться с тем, что в городе постоянно присутствует некоторая религиозная напряженность. Если удовлетворены все остальные потребности горожан, это не страшно. Практика показывает, что достаточно иметь в городе парочку храмов, да шесть-семь часовен. Храмы постоянно должны быть посвящены одним и тем же богам, а религиозную направленность часовен можно время от времени менять в зависимости от потребностей прихожан.

Обзаводиться вторым жрецом нужно, когда появится пять-шесть зданий, обслуживаемых жрецами (школа, больница, аптека, мортуарий и пара часовен). Второй жрец тоже должен обслуживать все сервисы, но его дом нужно поставить так, чтобы он чаще посещал культовые учреждения.

Наконец, когда количество часовен и храмов возрастет до пяти-шести, строим третий жреческий дом.

К этому времени возрастает потребность в медицинском обслуживании, так что одного из жрецов нужно ориентировать на медицину, второго на культовое обслуживание, ну а третьего оставить на все сервисы (но его дом должен стоять неподалеку от мортуария и школы). Трех жрецов вполне достаточно для обслуживания города среднего размера, но лучше попозже, когда количество культовых и медицинских учреждений возрастет, обзавестись четвертым, а потом и пятым.

По мере роста города придется увеличить и количество лавок, производящих товары повседневного спроса. Тут можно придерживаться простого правила - один комплект на каждые 20 домов. В нашем варианте (с четырьмя элитными зданиями) потребуется два комплекта для фермеров, один для государственных мастерских (кирпичные, папирусные, гранитные и т.д.) и один для знати и чиновников. Отдельно нуж-

Вариант города с тремя элитными домами. Дело в том, что тут очень мало места для ферм, так что прокормить более трех аристократов не удается

но предусмотреть снабжение товарами повседневного спроса рабочих и солдат (особенно последних, поскольку жен у них нет и им самим приходится ходить за покупками). Желательно иметь комплект лавок возле каждого рабочего или военного лагеря.

Что касается предметов роскоши, то их дефицит можно восполнять заморской торговлей (если она доступна в сценарии) и разработкой новых видов сырья. Смысл тут вот в чем: в нашем городе можно производить шесть типов предметов роскоши, и для полного счастья потребители должны иметь все шесть типов. Но заморские купцы предлагают новые типы излишеств (вроде специй или обезьян), так что кто-то, кому не хватило мебели, может пойти и купить обезьяну. Бывают варианты, когда заморские торговцы меняют один предмет роскоши на другой (например, сандалии на украшения), тогда достаточно иметь лишнюю лавку сандалий, чтобы обеспечить потребителей и сандалиями, и украшениями. Наконец, некоторые мастера (скульпторы и ювелиры) изготавливают свою продукцию из разных материалов (глина, базальт, кварц, золото, драгоценные камни и т.д.), поэтому, наладив производство или импорт альтернативных типов сырья, вы увеличите интенсивность работы мастеров, так что они смогут обслужить больше потребителей.

Функционируем

Наверняка вы обратили внимание, что до сих пор я не сказал ни слова о каких-либо целях или задачах миссии или сценария. Дело в том, что какими бы не были эти цели и задачи, прежде чем приступить к их выполнению, нужно создать успешно функционирующий город. Более того, можно вообще ознакомиться с заданием на миссию только после того, как вы проделаете все вышеописанное. Иногда оказывается, что какие-то задачи уже выполнены или же для их выполнения осталось произвести какие-то нехитрые действия. В большинстве случаев эти действия сводятся к накоплению определенного количества каких-то ресурсов или созданию войска нужного размера. Так что нам осталось поговорить о добыче ресурсов, монументальном строительстве и войске.

Начнем с добычи. Если вам удалось поставить городской центр неподалеку от шахты или каменоломни, проблем нет: возводите рабочий лагерь (т.е. дом надсмотрщика и хижины рабочих) между городом и местом работы - и все. Собственно говоря, и в других случаях нужно поступать так же, но не стоит удалять лагерь от центра города более чем на 20 квадратов. Пусть уж лучше рабочие будут тратить больше времени на дорогу до работы, но можно будет обойтись одним набором культовых и медицинских учреждений.

Исключение составляет вариант, когда месторождения и центр города находятся на разных берегах реки. Тут придется возвести не просто лагерь, а небольшой поселок. В этом поселке, кроме лавок всех типов, нужно иметь медицинские учреждения и дом жреца. Культовые сооружения возводить не потребуется, когда рабочим или надсмотрщику очень уж приспичит помолиться, они сплавают на другой берег.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Даже в тех сценариях, где есть возможность добывать камень непосредственно в городе, иногда бывает выгоднее его завозить с внешних каменоломен. Если от городской каменоломни до места строительства пирамиды довольно далеко (да еще приходится таскать камни через горы), лучше потратить часть пищи на экспорт камня, но зато получать его прямо возле постройки.

Все вышесказанное относится и к строительству пирамид, правда, их почти всегда удается отгрохать неподалеку от центра города. Только если у вас каменоломня на другом берегу, лучше и пирамиды возводить там же, уж больно хлопотно переправлять каменные блоки через реку. Не забудьте в этом случае построить пристань и назначить место выгрузки недостающих материалов на этом же берегу.

Переходим к военной силе. Солдаты могут выполнять две функции: полицейскую и собственно военную. Однако если вы создали правильно функционирующий город, удовлетворили все или почти все нужды жителей, потребности в полицейских силах не возникнет. Так что военный лагерь допускается строить где угодно. Можно расположить его между центром города и береговой полосой - тогда солдаты станут пользоваться теми же лавками, что и крестьяне, а офицеры - теми же, что и элита. Но если у вас есть рабочий лагерь, лучше и военный расположить возле него. Дело в том, что и рабочие, и солдаты частенько получают травмы, так что желательно иметь для них отдельный госпиталь.

А украсить?

Мы начали с того, что красота должна быть функциональна. Если вы воспользуетесь приведенными рецептами, с функциональностью у вас все будет в порядке. Дабы навести последний лоск, останется замостить дороги разноцветными плитами, понаставить всюду статуй да рассадить деревья. Но тут уж давать советы я не берусь: на вкус и цвет, как говорится...

Владимир ЧАПЛЫГИН

ПОД ЗНАКОМ ЛЯМБДЫ

У вас никогда не возникало желания узнать, как в закрытом научном комплексе Black Mesa среди умудренных сединами ученых оказался молодой Гордон Фримен, откуда взялся таинственный G-Man и что произошло с нашей любимой планетой на временном отрезке между первой и второй частью?

Глоссарий

Прежде чем перейти к хронологии событий вселенной "Полураспада", следует определиться с некоторыми употребляемыми в этом тексте понятиями.

Комбайны (Combine) – могущественная инопланетная раса, поработившая Землю с целью обогащения знаниями и природными ресурсами. Благодаря применению генетических технологий и встроенным в голову электронным имплантантам, комбайны заполучили уникальное строение тела, вобравшее в себя все самое лучшее от завоеванных противников. Также эти существа фигурируют в Half-Life 2 под названием Synth.

Смотрители комбайнов (overwatchers) – уполномоченные комбайнов в захваченных городах. Специально созданы для схваток с непокорными землянами. Приспособлены к ведению боя, как на открытых, так и на закрытых территориях. Думают как люди, одеваются как люди и используют человеческое оружие. Многие слабохарактерные мужчины соглашаются стереть свое сознание и вступают в ряды солдат комбайнов (смотрители), так как за эта "новая власть" сулит им хорошее казенное питание и приемлемый уровень жизни. Все те, кто не годится в вояки, превращаются в сталкеров (stalker) – дешевую рабочую силу, находящуюся почти что на рабском положении. В Half-Life 2 они попадаются на глаза во время установки сеанса связи с доктором Брином.

Пришельцы с планеты Ксен – достаточно примитивные существа, порабощенные комбайнами. С ними вы могли хорошо познакомиться в первой части Half-Life, когда через внезапно открывшийся межгалактический портал они хлынули в закрытый научно-исследовательский комплекс Black Mesa. Комбайны используют низшие формы жизни с планеты Ксен в качестве биологического оружия. Например, помещенных в капсулы хэдкрабов, забрасываемых в предполагаемые районы активности повстанцев.

Стазис — искажение (замедление) течения времени (slow-time-warp). Наиболее ярко данное явление показано в эпизоде, когда Гордона Фримена и Эликс Вэйнс с недельным искажением времени перенесло с "Нова Проспект" в лабораторию доктора Кляйнера. После описанных в первой части Half-Life событий G-Man удерживал Гордона Фримена в стазисе и разбудил ученого к началу действий Half-Life 2.

Явление G-Man`a освободившемуся народу

1995

А в это время Гордон Фримен...

Штудирует книжки по математике и физике. Устраивается работать в закрытый научно-исследовательский комплекс Black Mesa.

Произошедшие события

Комбайны захватили планету Ксен.

Детальные подробности случившегося

Вооруженные силы комбайнов атакуют Ксен. После непродолжительных сражений они полностью берут территорию планеты под свой контроль. С целью выведения "уберсолдатов" стартуют крупномасштабные научные исследования. В ходе опытов комбайнам удается скрестить свои технологии с доминантным видом живности планеты - вортигантами (vortigaunts). Затем поработители подкупают одного из членов захваченной расы (некоего Нилиафа, он же Нигилант) и делают его марионеточным правителем планеты. До сих пор не известно, является ли он истинным вортигантом или же это один из представителей армии клонов. Через несколько лет уполномоченным комбайнов на Земле становится доктор Воллас Брин. Тем временем в Black Mesa ученые Эликс Вэйнс и Исаак Кляйнер с успехом проводят опыты с межпланетной телепортацией, в ходе которых получены уникальные образцы материалов (кристаллы) с планеты Ксен.

2000

А в это время Гордон Фримен...

"Они ждут вас в лаборатории для тестов, Гордон Фримен".

Произошедшие события

Катастрофа в Black Mesa, описанная в Half-Life.

Детальные подробности случившегося

Произошедший при непосредственном участии Гордона Фримена каскадный резонанс положил начало вторжению. На самом деле - это первые минуты заката человеческой расы. Причиной явились образцы материалов, заложенные доктором Уоллесом Бринном в специальную тележку. Но тут в дело вмешивается таинственный G-Man. Как выяснится позже, это ангел-хранитель Гордона. Есть предположение, что мужчина с чемоданчиком в руках вовсе не человек, а эдакий инопланетный арбитр по разрешению межзвездных споров. Фримен проходит все круги ада Black Mesa, отправляется в путешествие по неизведанным мирам Ксена и убивает его главного монстра – правителя Нилиафа (Нигиланта). В конечном итоге G-Man предлагает молодому ученому выбор между геройской смертью или сотрудничеством. Тем временем комбайны засекли открывшийся портал и готовятся к вторжению на Землю.

2002

А в это время Гордон Фримен...
Находится в стазисе.

Произошедшие события
Шторм в портале.

Детальные подробности случившегося
После событий в Black Mesa вся живность с планеты Ксен через открытые телепорты ринулась на Землю. Все крупные населенные пункты теперь кишмя кишат пришельцами. Хэдкрабы наводнили городские переулки, некоторые монстры приземлялись прямо в квартирах.

2004

А в это время Гордон Фримен...
Находится в стазисе.

Произошедшие события
Захват земли или Великая семичасовая война.

Детальные подробности случившегося
По межзвездному маршруту Ксен-Земля силы комбайнов вторглись на нашу планету. Опять использовалась уже знакомая схема порабощения: ДНК земных доминантных видов (люди) скрещивались с последними технологиями завоевателей. Сражения развернулись между людьми и вырвавшимися на свободу монстрами с Ксена. Более совершенные комбайны за семь часов взяли верх и над первыми, и над вторыми противниками. Позже люди и разумные существа с Ксена объединятся в единое повстанческое движение. Слаборазвитые хэдкрабы останутся жить сами по себе. Доктор Уоллес Бринн становится наместником комбайнов на Земле. Он всесторонне старается помочь завоевателям подчинить себе людей: организовывается сеть закрытых городов а-ля City 17, проводится активная пропаганда нового образа жизни, истребляются очаги сопротивления. На месте старых мегаполисов организовано 28 закрытых городов.

2004

А в это время Гордон Фримен...
Находится в стазисе.

Произошедшие события
Расцвет цитадели.

Детальные подробности случившегося
На территории City 17 возводится главная цитадель комбайнов. В лабораториях создаются армии комбайнов, а на заводах для них производят оружие и средства передвижения. Резиденция Уоллеса Бринна разместилась на последнем этаже здания Цитадели. Беспрерывно ведется зомбирование народа, мол, комбайны действуют, исходя из интересов людей, только с ними вы можете чувствовать себя спокойно. После царившего на Земле всеобщего хаоса многие поверили Бринну и добровольно подались к тиранам. На поверку комбайны оказываются не такими уж добряками. В уплату за якобы предоставляемую безопасность они перегоняют к себе львиную долю земного воздуха. Второе условие – функционирование так называемого Подавляющего поля, которое запрещает людям размножаться. Третье – запуск глобальных программ постепенного осушения всех крупных водоемов, в том числе морей и океанов.

Выписка из личного дела Гордона Фримена

Имя
Гордон Фримен
Возраст
27 лет
Место рождения
Сиэтл, штат Вашингтон, США
Образование
Массачусетский технологический институт
Научная степень
Доктор физико-математических наук
Специализация
Теоретическая физика
Место работы, должность
С 5 мая 2000 года исследователь-ассистент 3-го уровня в лаборатории аномальных материалов закрытого научно-исследовательского комплекса Black Mesa

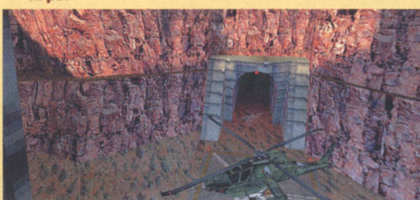
Предыдущая работа
Австрийский институт экспериментальной физики

Путаница со временем

Хотя в заставке Half-Life четко сказано, что дело происходит утром, до сих пор многие фанаты ведут спор относительно точного времени событий, произошедших в стенах Black Mesa. Одни утверждают, что авария случилась рано утром, а все последовавшие за ней сюжетные перипетии поместились в рамках одних суток. После инцидента с неудачным запуском электромагнитного резонанса взгляните на настенные часы. Все они замерли на шести минутах седьмого. Сами знаете, что сломанные стрелочные часы два раза в день показывают правильное время. Если учесть, что все предшествующие события отняли у главного героя около 30 минут, то получается, что на работе он объявился спозаранку - примерно в половине шестого утра. Верится с трудом.

Теперь вспомните момент, когда Гордон Фримен едет в вагоне и на глаза ему попадается спрятанная в горах вертолетная площадка. "Знатоки" утверждают, что именно так выглядит ранний вечер в Нью-Мексико. Еще одним доказательством вечерней версии является эпизод на карте c1a3b: на фоне сумеречного неба десантники спускаются по тросам с вертолета на землю. А ведь с момента аварии прошло примерно полтора часа.

Вид на улицу из окон вагона в первые минуты игры



Знаменитая высадка десанта

2010

А в это время Гордон Фримен...
Выходит из стазиса и в вагоне поезда слушает речь G-Man`а.

Произошедшие события
Гордон становится лидером мятежа. Half-Life 2.

Детальные подробности случившегося
G-Man выводит Гордона Фримена из десятилетнего стазиса и дает ему поручение: сплотить вокруг своей уже культовой личности разрозненные силы сопротивления. Ученый только проснулся, а офицеры комбайнов уже организовали крупномасштабную охоту на него. Появление Фримена в "Нова Проспекте" активизирует действия объединенных сил повстанцев. Таких кровопролитных сражений город не видел с 2004 года. City 17 превращается в огромное поле битвы. На подавление мятежа комбайны бросают всех своих солдат. Все это время G-Man наблюдает за одиссеей Гордона и по необходимости вмешивается в его действия.

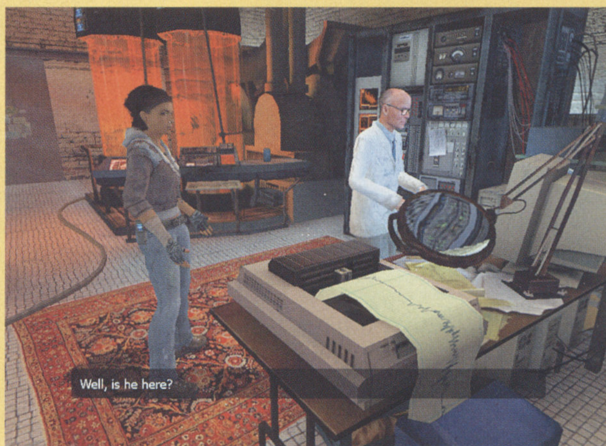
2010

А в это время Гордон Фримен...
После счастливого окончания истории опять погружается в стазис. Надолго ли?

Произошедшие события
Падение правления комбайнов.

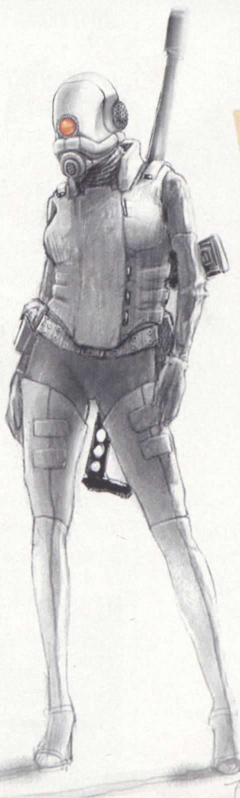
Детальные подробности случившегося
Гордон Фримен окончательно разрушил Цитадель. Трон комбайнов на Земле зашатался, но впереди еще освобождение остальных 27 закрытых городов. Народ с оружием в руках бьется за свою независимость. Гордон сделал свое дело, Гордон может уходить. Впрочем, на этом история не заканчивается...

Вырезанная сцена
В Half-Life 2 не попала вырезанная разработчиками сцена, в которой Эликс Вэйнс и доктор Исаак Кляйнер рассказывали Гордону Фримену историю событий, пропущенных за время пребывания в стазисе. Зато ее описание попало на страницы книжки Half-Life 2: Rising the Bar. Парочка должна была усадить Гордона перед включенным проектором и продемонстрировать ему несколько слайдов. Данный эпизод занимал чуть менее 20 минут, поэтому Valve Software решила его вырезать из финального варианта игры.



Вот они, наши зеленоглазые. Сбрейте Фримену бороду, причешите, снимите очки и подарите деловой костюм с дипломатом

Who is mr. G-Man?
Сразу же после выхода первой части появилась гипотеза, предполагающая, что таинственный «человек-в-галстуке-и-с-чемоданом-в-руке» – это Гордон Фримен из будущего. Догадка базировалась на игре с буквами. Из имени Gordon Freeman легко получался G-Man. Вторая часть игры и вышедшая в свет книга Rising of the Bar так и не смогли четко расставить все точки над "i". Пока что наиболее реалистично выглядит следующая формулировка: G-Man – инопланетный наблюдатель, направленный неким Межгалактическим Советом присматривать за событиями на Земле. Хотя, чем черт не шутит. Некоторые фанаты Half-Life с пеной у рта доказывают, что G-Man – отец Гордона («I am your father» – пардон, это из другой оперы), а другие продолжают утверждать, что G-Man –постаревший Фримен, нанятый инопланетянами разрешать различные конфликты в альтернативных вселенных в случае преломления естественного хода времени. Кстати, если заглянуть в словарик американской разговорной лексики, то там под G-Man`ом понимается агент Федерального бюро расследований.



ЛЕТАЮЩАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ СВОЛОЧЬ

Hearts of Iron 2

Читы
Нажмите **[F12]** и введите один из следующих кодов:
Dissent - повысить численность недовольного населения;
Supplies - получить много ресурсов;
Transports - создать транспорты;
Escorts - создать эскорты для транспортов;
Robespierre - станут доступны любые реформы;
Nuke - получить ядерную бомбу;
Energy - получить энергию (ресурс);
Metal - получить металл (ресурс);
Rubber - получить резину (ресурс);
Money - получить деньги (ресурс);
Oil - получить нефть (ресурс);

Приведенные ниже читы можно переключать. Первый ввод включает режим чита, повторный – отключает:
Manpower - неуязвимость войск;
Difrules - повышение уровня AI;
Nowar - выход из состояния войны;
Norevolts - отключение возможности революций;
Nolimit - снятие лимита на количество войск;
Nofog - отключение fog of war;
Showxy - координаты курсора;
Fullcontrol - отключение AI.

The Punisher

Дополнительные скины для героя
Из главного меню переходите в раздел **"Extras"**, далее - **"Cheats"**, затем - **"Unlock Skin"**. В качестве пароля вводите одно из нижеследующих слов:
NAILGUN - костюм образца 1980 года;
WOODCHIPPER - костюм образца 1990 года;
CEILINGFAN - костюм образца 2000 года.

Advanced Battlegrounds: The Future of Combat (Chrome Gold Edition)

Консольные читы
Начните игру, загрузите миссию, нажмите тильду **[~]**. Появится консоль, в которой можно ввести одну из следующих команд:
Cheat.AddAmmo() - увеличить боезапас;
Cheat.FullHealth() - восстановить здоровье;
Cheat.GiveAmmo12mmShort() - добавить боеприпасов 12 мм;
Cheat.GiveAmmo14mmLong() - добавить боеприпасов 14 мм;
Cheat.GiveAmmo8mmLong() - добавить боеприпасов 8 мм;
Cheat.GiveAmmo9mmShort() - добавить боеприпасов 9 мм;
Cheat.GiveAmmoEnergy() - добавить энергетических боеприпасов;
Cheat.GiveAmmoRockets() - добавить ракет;
Cheat.GiveAmmoShotgun() - добавить патронов для дробовика;
Cheat.GiveCloakingDevice() - получить маскировочное устройство;
Cheat.GiveClusterGrenade() - получить осколочные гранаты;
Cheat.GiveGrenade() - получить гранаты;
Cheat.GiveHealtex() - получить Healtex;
Cheat.GiveKnife() - получить нож;
Cheat.GodMode() - неуязвимость;
Cheat.NextMission() - перейти к следующей миссии.

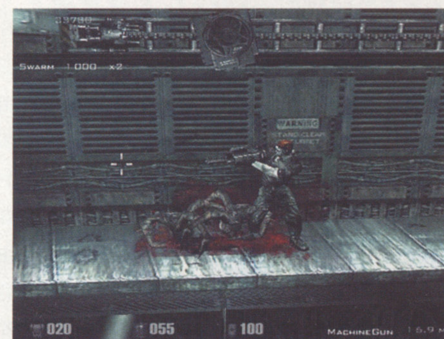
Shade: Wrath of Angels

Консольные читы
Нажмите в процессе игры **[Ctrl]+[Alt]+[F3]** и получите доступ к консоли. Можно вводить следующие команды:
dcheat 1 - демон неуязвим;
dcheat 0 - демон уязвим;
iamgod - бессмертие;
iamtrax - получить все оружие;
iamzozo - получить полный боезапас;
iamartie - получить "примочки" для меча;
iamfido - получить 50 магических слез;
iamjabba - получить максимум маны;
liliput - уменьшить врагов;
globalmap - показать номер уровня;
version - показать номер версии игры.

Alexander

Читы
Нажмите в процессе игры **[Enter]**, введите в появившемся окне один из нижеследующих кодов и снова нажмите **[Enter]**:
BABKI - 50,000 единиц ресурсов;
VIEWALL - показать всю карту;
VICTORY - выиграть миссию;
QWE - нажмите **[P]**, чтобы увидеть результат.

BlowOut



Читы
Вводить в разделе меню **"cheats"**, без пробелов:
CHARLIE HUSTLE OVERDRESSED ROMEO - получить все оружие;
DEAD RED PARTY SHOES - большие ноги;
BUTT CHEAT CAN SURPRISE - большие головы;
YESTERDAY YOUR ZEBRA DIE - показать карту;
NO PAIN NO CANE - неуязвимость;
COOL LEVEL CHEAT CODE - доступ ко всем уровням;
CANE READY TO ROCK - восстановление здоровья;
FISH IN A BARREL - бесконечный боезапас;
ANY AND ALL CODE - все двери будут открыты;

FRIENDLIEST GOD IN GALAXY - апгрейд оружия.

MTX Mototrax

Читы

В разделе меню **"Options"** найдите пункт **"Cheats"** и введите один из следующих кодов:
2468G0A7 - все бонусы;
JIH345 - увеличение ускорения;
23F7IC5 - все ролики FMV;
BA7H - все трассы;
HIC - альтернативный режим камеры.

Restricted Area (Запретная зона)

Эксплоит

Бесконечные аптечки: скупаем все аптечки, сохраняемся, выходим из

игры, загружаемся. Видим, что запас аптечек у продавца восстановился. При необходимости эту процедуру можно повторять сколько душе угодно.

The Incredibles

Читы

В процессе игры нажмите **[ESC]** и зайдите в раздел меню **"Secrets"**, где и вводите следующие коды:
HI - показать заставку;
SMARTBOMB - убить всех врагов;
EINSTEINIUM - большие головы;
DEEVOLVE - маленькие головы;
DANIELTHEFLASH - увеличение скорости бега;
BWTHEMOVIE - общее замедление;
ATHLETESFOOT - огненный след;
BHUD - скрыть элементы интерфейса

SASSMODE - общее ускорение;
UUDDLRLRBAS - восстановить 25% здоровья;
YOURNAMEINLIGHTS - показать титры.

Разблокирование миссий

Откройте файл **"in.ini"** (в папке **\Game** в директории игры) при помощи **"Блокнота"**. Добавьте в конце строчку **"AllowMasterCheats = 1"** и сохраните изменения.
В игре в разделе меню **"Secrets"** введите код **"UNLOCK"** (без кавычек).

Неуязвимость

Откройте файл **"in.ini"** (в папке **\Game** в директории игры) при помощи **"Блокнота"**. Добавьте в конце строчку **"g.TakeDamage = 0"** и сохраните изменения.

Вадим ПАЛОНИН

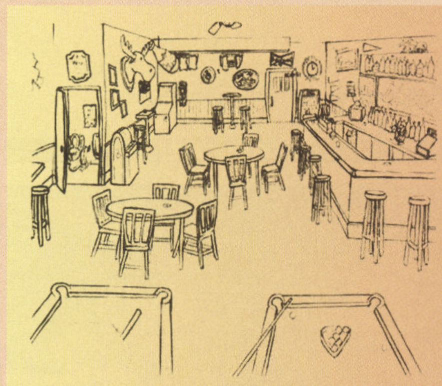
СЕКРЕТЫ ПОТОМКОВ ЛАФФЕРА

ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude была незаслуженно обречена на коммерческий успех еще до рождения. Породистость и тема превратили ее в того самого рака, что сошел за рыбу ввиду отсутствия достойной конкуренции в сегменте рынка. Прошли времена Wet и ГЭГ'а, на бебисов из плейбойского особняка без слез смотреть невозможно, да и наблюдать за кувырканием симсов тоже уже поднадоело. Все еще не появилось ничего страшнее настоящих русских квестов, за исключением русских эротических квестов. Почти окончательно погасла смутная надежда на восходящее солнце и благотворность его воздействия на рост и формирование тентаклей в японских манге и порноадвентюрах.

В связи с изложенным есть предложение все же достать из LSL:MCL как можно больше развлекалова, прописанного в ней там и сям разработчиками.

Поздравляем, Ларри, тебе снова удалось вытащить поражение из лап победы!



Один из артов, по которому создавалась модель бара

Бар Лефти

В LSL:MCL воссоздана трехмерная модель бара Лефти из первой части игры. В общем-то, писать тут больше нечего. Смотрите картинки. Найдете 10 отличий?

Доступ ко всем концовкам

Порно-фея, созданная по образу и подобию знаменитого Рона Джереми. Одна из самых удачных задумок авторов: в нескольких местах игры можно обнаружить журнал, с которым не связаны какие-

либо специальные действия. С его помощью можно вызвать порнофею, которая чего-то скажет и исчезнет, оставив Ларри подарок: редкий предмет или несколько жетонов. Эта же фея ошивается за окном комнаты после того, как игра пройдена. У нее можно купить видеокассету с записью двух концовок игры.

Вторая часть игры

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)

О второй части Leisure Suit Larry, в Magna Cum Laude напоминает картина, висящая в женском общежитии. Изображенные на ней лица принадлежат благополучно охмуренным девушкам из этой игры. Одна из них, между прочим, является первой женой Ларри, с которой он еще и развестись успел.

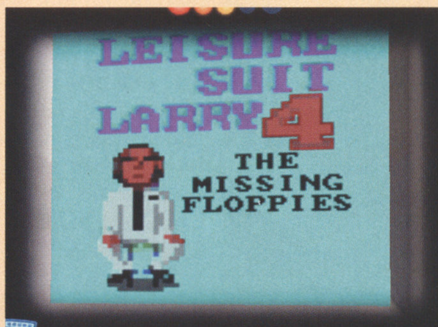
Вспомним всех поименно

Эту комнату делят отличница Ione и распутница Luba. А на двери приглашение записываться: к Ione - на обучение, к Luba - на развлечение

Кстати, этажом выше расположено немало дверей с табличками. Кто-то из фанатов определил, что имена с этих табличек принадлежат героям известных американских телешоу. Однако нам до этого дела нет – фамилий к именам не прилагается, а значит - это лишь непроверенный слух.

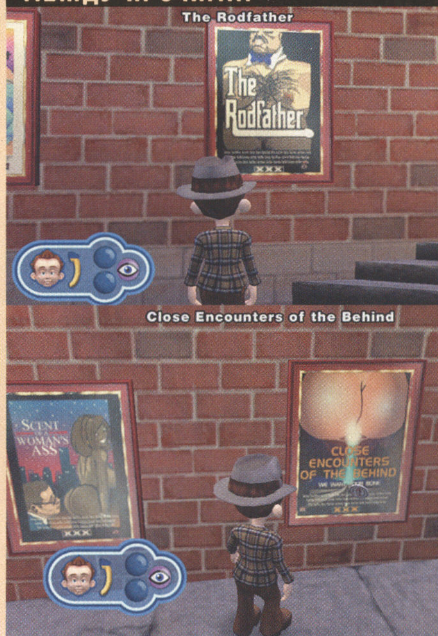
Четвертая часть игры

Вспоминая тему о скачках в нумерации серий LSL, нельзя не упомянуть о четвертой части. Точнее о том, что могло бы стать четвертой частью. История того, как после третьей части вышла пятая, сложна и запутана, однако факт остается фактом: не видать нам Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies, как своих ушей. Однако отдельные личности продолжают прикалываться. Вот взгляните на компьютер в комнате Ларри. Там как раз ее и показывают.



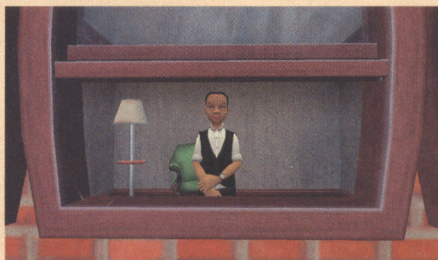
Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



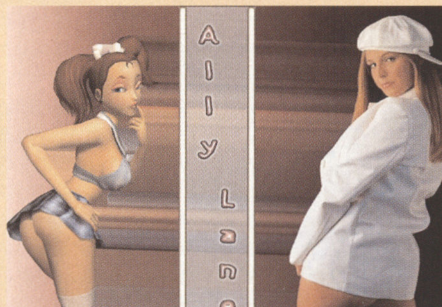
В игре много приколов над разными фильмами. Грубо и пошло, хорошо еще, что не всегда банально

Пронырливый китаец

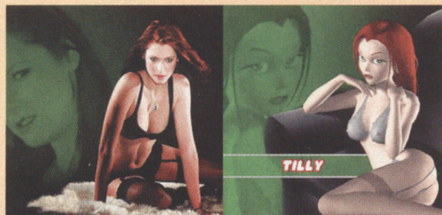


За похождениями Ларри постоянно следят как минимум два человека. Один из них - это вы, а вот второй – это некий любопытный китаец. Если хорошенько изучить уровни, то найти узкоглазого можно в любой локации. Это он заглядывает в окно комнаты Ларри. И в лифте застрял тоже он. Чаще всего излишне любопытного иностранца можно заметить за окнами, однако на некоторых локациях придется приложить немало сил для его отыскания. Шустрому азиату удалось поникнуть даже в парочку роликов.

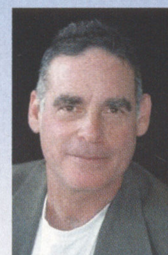
Модели моделей



И самое главное... Ни для кого не секрет, что прообразами подружек Ларри послужили вполне реальные модели. Что интересно – в титрах имена этих девушек отсутствуют, однако немного информации по ним найти все же удалось. Известно, что прообразом Зины стала Ally Lane, Сюзи получила облик от Tina Melone, а Жанна – вылитая Jamie Quin, Аналиса - та же Teresa (не путать с матерью), Хэрриет - как две капли воды с Paige, а Беатрис в девичестве - точно Sladjana. Также удалось выяснить, что все модели были набраны на сайте *www.onemodelplace.com*.



МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Ян Рэбсон (Jan Rabson) - единственный человек, приложивший руку и к LSL:MCL, и к некоторым из предыдущих частей игры. Точнее, не руку, а голос – ведь это именно им разговаривал Ларри Лаффер. Ян успел засветиться не только в серии LSL, но еще и в целой куче мультфильмов. Обычно он работает со студией Дисней, но частенько и на стороне. Например, его голос можно услышать в “Черепашках-ниндзя”, “Вавилоне-5” и “Бэтмене”.

Илья Поляков

ВСЕ ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА

Mega Race

Жанр Action/Simulation **Издатель** The Software Tollworks **Разработчик** Cryo Interactive Entertainment **Дата выхода** 1993

Дорожные пробки. Нервное, заставляющее сатанеть, событие, пахнущая бензином змея, растягивающаяся на многие городские километры. Виновником бытовой трагедии зачастую оказывается толстозадый джип и его бритый хозяин, запутавшийся золотой цепью в сложных внутренностях встроенного в автомобиль холодильника. Окружающие ждут специальные службы и немелодично сквернословят.

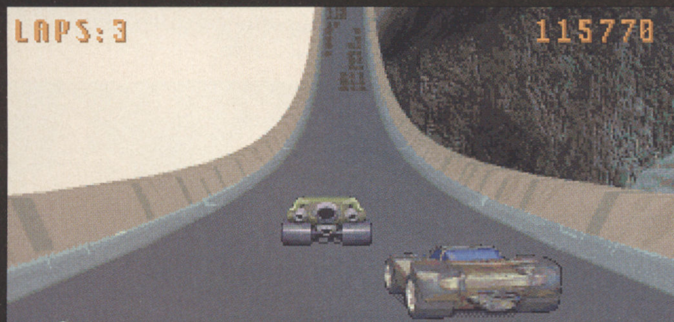
В Mega Race подобное невозможно. В Mega Race нет педестрианов, светофоров и дорожных переходов. В ней есть только треки, соперники и ОРУЖИЕ. Много ОРУЖИЯ. Любой, имевший несчастье застрять или просто сбавить километры-в-час, немедленно становится кандидатом на жужжащий дуэт ракет в борт или художественное выжигание лазером. Какой русский не любит?

Просто. Понятно. Каждое средство передвижения имеет четыре характеристики: weapons, armor, easy to control и techno. В начале крестового похода мы вольны выбрать из трех машин, затем – из существенно более значительного поголовья стальных коней. Кони, кстати, все как один - яркие индивидуальности. Так темнозеленый Ramon несет на себе впечатляющую огневую мощь, а серая Palloma развивает освежающе противозаконную скорость. Шоу начинается, приглашенная звезда – ты, читатель.

Окружающее пространство сливается в одну большую гонку. Извращенная креативность девелоперов (можно заменить на адекватное "неуемная фантазия") породила вереницу треков настолько исключительных, настолько это вообще возможно. Город Терминалов, извилистые кишки Ньюсана, невменяемые космические трассы – разум до сих пор помнит и изредка вздрагивает. Дабы иной водитель-виртуоз не заскучал, добрый разработчик выложил на трассах разномастные бонусы, иногда, впрочем, подкладывающие игроку впечатляющих параметров свинью. Исключительно адреналина для.

Приятной вам всем езды.

Круг уже третий по счету, но мы отнюдь не в лидерах



Мама, хачу такую машинку!

БАРОН И БАШНИ

Mystic Towers

Жанр Action/Adventure **Издатель** Apogee **Разработчик** Animation FX **Дата выхода** 1994

От человека (предположительно) по имени Лазарь ждать кулек пряников на День сварщика глупо. Он не разводит рыбок в аквариуме, не улыбается, а лишь прямо держит спину, теребит черный, похожий на сушеного ужа ус и зловеще потирает руки. Разумеется, является магом отнюдь не светлых тонов и занимается прикладным разведением монстров. Типичный фэнтезийный негодяй.

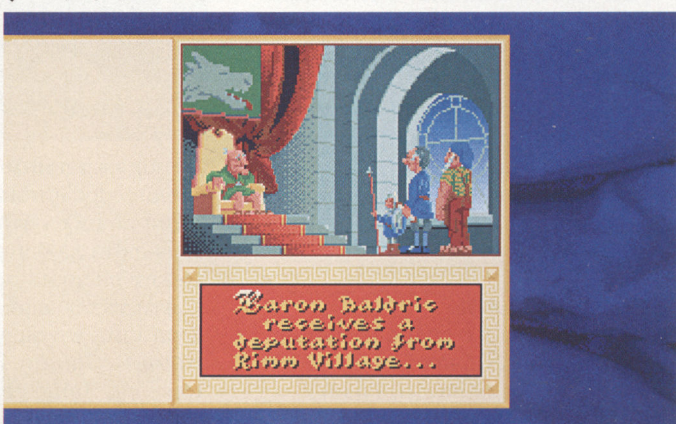
Принимать командование пожилым бароном Бэлдриком, приходящимся мистеру Л. дальним родственником, в высшей степени необычно. Барон Бэлдрик отнюдь не выглядит сияющим паладинской святостью рыцарем, носит зеленый банный халат и давно уже перевалил за бальзаковский возраст. Однако выбора нет. Верноподданные из деревеньки Rimm плаксиво канючат о тяжести бытия и просят провести экстерминацию разномастных чудищ, обитающих в Великих Башнях. Башни, к слову, построены Лазарем. Чудища выведены им же. Тот еще родственник...

Схема игры проста. В каждой башне пять этажей. Их нужно тщательно исследовать, найти генератор монстров и дезинтегрировать последний мощной магической бомбой. Попутно не следует жалеть и всякую попавшуюся на дороге тварь. Поражать дозволяется пятью чарами, благо Бэлдрик тоже не прикладное вышивание в школе изучал. Будут тебе, читатель, и ядовитые облака по мановению руки, и колючая молния с кончика мизинца – не Гэндальфом единым.

Оппозиция представлена на удивление густо и щедро нарисованными чудищами. Коричневый Flip-Flop, неуверенно качающийся на двух длинных ногах-прутиках, нервно прыгающий на хвосте Puffer, запоминающийся на всю оставшуюся жизнь Writwraith. И все это в милой домашней изометрической проекции, от которой ждешь исключительно веселья и детской радости. Изредка добрый девелопер приладит к полу ловушечку-другую или аппетитную на вид отраву подложит. Все для нашего счастья и душевных восторгов. Как и положено.

Согласно показателю Staff Power, магии у Бэлдрика осталось немного

Портрет на дальней стенке – явно тов. Лазарь. Фамильное сходство очевидно



К барону пришли ходоки. Жаловаться

Z-ZONE

ACTION

STRATEGY

SPORT

RPG

ONLINE

TACTICS

HARDWARE

Илья НОВАК

ГЛАВНЫЙ АРГУМЕНТ[1]

Троечка приставила кей-генератор к замку последней двери.
От модернизации она отказалась, взяла только шарик с крошечной надписью "Копирование. Для одноразового использования".
Гибкие полосы охватывали торс Атилы, к спине был прикручен пузатый ранец, из-под левой подмышки выглядывал ствол. Поначалу это казалось неудобным, но он быстро привык.
На правом плече сидела бабочка.
Вот это оказалось самым неожиданным. Кроме оружия, в подпольной мастерской Меркюри они нашли пузатую бархатную коробочку вроде тех, в которых ювелирные магазины продают украшения. На крышке было написано: ДУМ. Когда Атила открыл коробочку, из нее выпорхнула большая бабочка с крылышками нежно-зеленых и голубых тонов. Бабочка облетела вокруг головы Егора, села ему на плечо и будто приклеилась. И еще казалось, что она умерла. Во всяком случае, она застыла и с тех пор не шевелилась.
От мастерской они долго поднимались к вершине Робополиса через технические ярусы и жилые сектора, пока не уткнулись в последнее препятствие. Кей-генератор, напоминающий обычную плату с микросхемой, затарахтел, и магнитный замок раскрылся.
– Осторожно, п'ратва, – сказал Рипа.
На плечах робота теперь появились два стола: справа широкий, слева узкий, зато с подствольником. Из гнезда между фотоэлементами торчала воронка радара. Рипа лишился ног, корпус был прикручен к устройству, более всего напоминающему самолетную турбину. Мануалка, которую они нашли в мастерской, называла девайс довольно заковыристо: "Совмещенный турбинный реактивно-плазменный антиграв". А главное – тело Рипы перестало скрипеть.
Троечка скользнула наружу.
– Подожди здесь, – сказал Атила роботу. – Надо оглядеться, а ты сейчас слишком заметен.
– Да я, п'ратан... – начал было Рипа, но Егор махнул на него рукой и выглянул.
Впереди стояло несколько металлических ящиков, за ними, спиной к Егору, притаилась Троечка. Пригнувшись, Егор перебежал к ней и встал на колени.
Они очутились на краю большого зала с прозрачными створками купола. Здесь было множество кораблей, все разные – от прогулочных катеров до больших транспортников.
И космос.
Совсем не тот, к которому привык Егор.
Обычное звездное небо – довольно скучное зрелище: черный однообразный фон, на нем белые крапинки... Этот космос был каким угодно, но только не однообразным. Звезд совсем не видно, но зато над куполом то и дело пролетают метеориты. Или астероиды? Во всяком случае, это были большие глыбы чего-то твердого. Они носились на фоне широких разводов, цвет которых менялся от темно-бурого до жгуче-фиолетового. Будто в пространство вылили несколько цистерн разных красок, а потом какой-то великан размазал их огромной кистью. Разводы медленно двигались, заворачивались кольцами, смешивались, меняя цвет.
– Вон тот нам подходит, – прошептала Троечка, указывая на небольшой корабль с узким носом. Он стоял на трех шасси, в хвостовой части виднелся круглый люк.
– Почему именно он?
– Это рейдер. Я знаю, как с такими управляться.
– Откуда?
– Сталкивалась в одной игре. Ты купол разглядел?
– А что с ним?
– Да ты глянь внимательно.
Атила посмотрел – и наконец понял. Купол не был сомкнут, между створками оставался широкий зазор.
– Но как же... а воздух?
– Я тоже вначале удивилась. Но потом подумала – какой воздух? Кто им тут будет дышать?
– Действительно, – согласился Егор.
– Но тогда и кораблям не обязательно быть герметичными...
– Ну чё у вас?
К ним подплыл Рипа.
– Я же сказал тебе оставаться внутри.
– Та ладно, п'рат! – Робот подвигал стволами на плечах. – Не могу я щас на одном месте торчать.
– Хорошо, не шуми тогда.
Некоторое время они рассматривали космодром.
– Семь рядовых слева, – стал перечислять Атила. – Сержанты справа, за тем катером. Кажется, трое. Два сержанта... нет, тоже три – между нами и этим рейдером. Рипа, какое у тебя оружие?
– Это... – робот повел стволом на левом плече, – ...пулемет. Подствольник – гранатомет.
– А справа?
– Пока не знаю, п'ратишка. Шмальну в кого-нибудь – тады и увидим.
И еще у меня прицел появился. Прямо в глазу. А у тебя чё за пушка?
– Посмотрим, – Егор еще раз окинул взглядом пространство впереди и решил: – Троечка, надо, чтобы ты первая оказалась у люка. Рипа, ты сможешь отсюда подстрелить сержантов перед нами?
– Граната тут мало что даст, – Робот пригляделся. – Надо п'рицельно... Смогу, дай только п'римериться.
– Тихо мы туда все равно не проберемся. Значит, ты валишь их, и бежим. Троечка посередине, не глядя по сторонам, прямиком к рейдеру. Я слева, беру на себя рядовых, Рипа, ты справа, занимаешься теми сержантами за катером. Троечка, для тебя главное – люк. Пока будешь возиться с ним, мы тебя прикрываем. Вроде все ясно?
Троечка пожала плечами, глядя вперед. Атила чуть привстал, еще раз окидывая взглядом космодром, оценивая диспозицию.
– Чего там неясного, – проскрипел Рипа. – Щас, дайте я только эта... алгоритм продумаю.
Он поднялся выше. Узкий ствол на левом плече повернулся с тихим гудением.
– Готов...
– Ты в глаза им стреляй. Троечка?
Она кивнула, обеими руками сжав кей-генератор.
– Хорошо, – Атила выпрямился и произнес: – Рипа, давай!
Пока они перепрыгивали через ящики, узкий ствол на левом плече робота дернулся трижды. Каждый раз он поворачивался под небольшим углом. Троечка сразу вырвалась вперед, Егор побежал, стараясь держаться слева от нее.
Одиночные заряды прошили фасетчатые глаза, но у третьего сержанта оказалось чуть больше времени, и он успел сместиться. Выстрел робота пробил щиток возле выпученного глаза, но цензора не обезвредил.
Пустив из турбины плазменный выхлоп, Рипа вылетел из-за ящиков. Рядовые цензоры слева еще ничего не поняли и только поднимались над площадкой. Впереди два ослепших сержанта кружились на одном месте, третий взлетел выше, выдвигая из брюха турель.
Егор не зря решил бежать слева: с этой стороны был ствол его оружия.
Он вытянул руку, и ствол с широким раструбом на конце поднялся. Впереди под брюхом сержанта пулемет

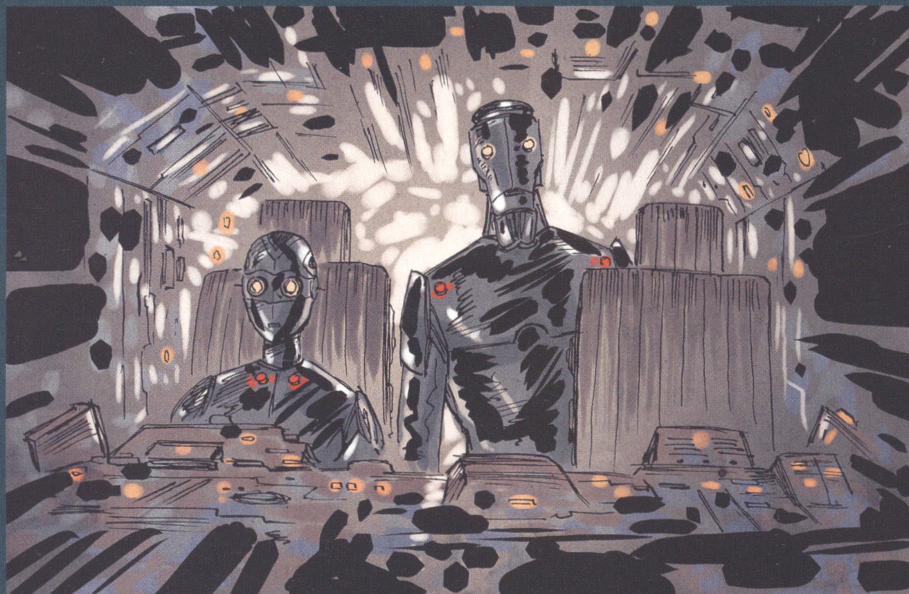
1. Окончание. Начало в номерах 11, 12, 1

начал вращаться. Атила повернул руку – его оружие повернулось вместе с ней. Рядовые уже разворачивались строем, готовясь взять бегущих в перекрестный огонь.
– Рипа!
Робот выстрелил из гранатомета. Взрыв швырнул сержанта назад, цензор начал переворачиваться, пулемет заработал – трассирующие вспышки ушли наискось вверх. Взрывная волна швырнула двух других сержантов на площадку.
Вдоль левой руки Егора тянулся провод, два толстых коротких винта прикручивали к ладони гашетку. Егор сжал ее. В раструбе блеснула искра, ранец на спине загудел, но ничего не произошло.
– Рипа! У меня...
Два ослепших сержанта открыли беспорядочный огонь. Трассирующие заряды скрестились, разошлись в стороны. Рипа выстрелил опять, граната сбила одного. Взрывная волна закрутила второго в полуметре над полом, очередь описала круг над площадкой.
– Ложись!
Егор повалился на пол, мгновением позже упала Троечка. Светящееся колесо, в центре которого был сержант, провернулось над ними. Вокруг по металлу уже щелкали выстрелы рядовых. Взлетев, Рипа дал очередь из-под купола.
Оружие Атилы заработало, из раструба ударило пламя. Впереди раздался взрыв, когда последнего сержанта настигла очередь пулемета Рипы. Колесо исчезло, Егор вскочил и побежал, удерживая левую руку так, чтобы она показывала на рядовых. Клубы огня окутали стаю цензоров. Егор с силой сжимал гашетку, длинная струя била из раструба, дальше она распадалась, образовывая ревущую стену огня. В этой стене дрожали, оплывая, темные силуэты.
Троечка исчезла среди кораблей. Оставляя за собой быстро гаснущие плазменные выхлопы, мимо пронесся Рипа.
– За катером! – выкрикнул он.
Егор отпустил гашетку, струя опала и исчезла. Он миновал покатый корпус транспортника, увидел впереди рейдер и склонившуюся над люком Троечку. Перед кораблем было пустое пространство, над которым завис Рипа. Справа из-за катера поднимались сержанты. Рипа дважды выстрелил из гранатомета, и катер взорвался.
Егор с разбегу ударился о стену рейдера и отшатнулся. Троечка стояла у круглого люка с кей-генератором в руках.
Атила огляделся. Пространство перед кораблем хорошо простреливалось со всех сторон.
– Здесь сложная защита, – пробормотала Троечка. Егор едва расслышал ее: где-то рядом послышался низкий гул.
– Рипа, что там?
Окутавшись плазменными выхлопами, робот рванулся вверх и тут же упал обратно, притормозив над самым полом.
– Полковник! – рявкнул он.
– Кто?!
– Я говорю...
Надсадный гул заполнил космодром. Слева из-за рейдера начал выдвигаться блестящий металлический бок. Он все длился и длился, казалось, к ним приближается атомная субмарина. Стоя боком к кораблю, Егор опустился на одно колено. Он вытянул перед собой левую руку, придерживая ее правой за кисть. Пальцы сжали гашетку, ранец на спине загудел.
– Троечка!..
– Он не открывается!
– Рипа...
Но того уже не было рядом.
Показался огромный фасетчатый глаз. Из раструба на левой руке Егора выстрелила ревущая струя. Ударив в бок полковника, она распалась, облизывая металл.
Вдоль борта тянулся ряд круглых отверстий. Из них одновременно выдвинулось с десяток стволов. Пламя било в цензора, не причиняя вреда; уже большая его часть показалась из-за рейдера. Егор и Троечка были прямо перед ним – как на ладони.
– Рипа!
Сквозь рев огня донесся свист, из-под купола на полковника упал робот. Описав мертвую петлю, он проскрежетал турбиной по фасетчатому глазу, оставляя за собой разлетающиеся ошметки стекла и пластика, завертелся юлой и рухнул на пол у люка. Отпустив гашетку, Егор заорал: "Троечка!" и плашмя растянулся на полу. Гранатомет Рипы выстрелил в остатки глаза. Полковник качнулся и дал залп из всех стволов. Заряды прошли над лежащим Атилой, сзади что-то металлическое ударилось о пол.
Уже зная, что увидит за собой два искореженных неподвижных тела, Егор обернулся.
Круглый люк был открыт, под ним валялся кей-генератор. Троечка исчезла. Рипа привалился треснувшей турбиной к полу, на месте левого плеча, того, где находился пулемет с подствольником, пузырился раскаленный металл.
Полковник целиком показался из-за рейдера. Его корпус мелко вибрировал, ряд стволов одновременно поворачивался вверх-вниз, пытаясь отыскать цель. От фасетчатого глаза осталось почерневшее дупло.
Скрипучий голос произнес:
– Отлезь, п'ратан.
– Что?
– В сторону, говорю! Сейчас я его...
Атила прижался спиной к рейдеру, и тогда Рипа выстрелил из оружия на правом плече...

***

Перед большим экраном стояли два кресла. Из подлокотников выступали джойстики с кнопками.
– Как он? – спросила Троечка, склонившись над пультом управления.
Егор оглянулся, но Рипы в рубке не было.
– Нашел что-то в хвосте, поплыл туда.
Троечка хмуро кивнула.
– Он хорохорится, но... По-моему, долго не протянет.
Экран был разделен на две части, левая показывала то, что осталось позади.
Всего лишь астероид, правда, очень большой; каменная глыба с серебристой бородавкой города.
Рейдер быстро приближался к центру астероидного облака.
Три полковника нагоняли его.
Раздалось шипение. Егор оглянулся. Двигаясь боком, через люк вплыл Рипа и, казалось, занял всю рубку. Его левое плечо уже остыло, теперь от него не шел жар. Робот не может быть бледен, его лицо не покрывается испариной, но выглядел Рипа плохо.
– Догоняют? – скрипучий голос стал тише, казалось, каждое слово дается

Рипе с трудом.
Троечка подскочила в кресле, ее руки метнулись к пульту. Егора вжало в левый подлокотник, Рипа качнулся. Корабль заложил вираж, уходя от небольшого астероида, вылетевшего откуда-то слева. На экране провернулись разноцветные разводы, из которых состоял местный космос.
– Что это у тебя? – спросил Егор.
– Обычный шотган, – Рипа помахал маленьким оружием. – Там коридор со стеллажами. Жаль, что они почти пустые.
– Мы же в корабле. Зачем тебе оружие?
– Ну и чё, п'ратишка? Сзади люк, открою его, если надо будет, да и п'олечу себе. Та не, вообще-то это я тебе притащил. На всякий случай. Держи... – робот положил шотган на пол у кресла.
– Вылетишь прямо в космос... – начал Егор и замолчал. Ну конечно, а почему бы и нет?
Рейдер качнулся, поворачивая, и пронесся между двух астероидов. Их становилось все больше.
– Здесь есть связь, – сказала Троечка и защелкала чем-то на пульте. – Сейчас... Рипа, теперь скажи что-нибудь
– Чё, сестренка? – откликнулся робот.
В скрытых где-то на пульте динамиках зашипело. Троечка подкрутила настройку.
– Так, теперь еще раз.
– Да чё ты хочешь? – на этот раз скрипучий голос отозвался эхом, повторившим слова.
Троечка опять что-то повернула, потом спросила:
– Слышишь?
– Э! – произнес робот после паузы.
– Ты, типа, прям в моей башке говоришь.
– Потому что... – начала Троечка, но тут динамики наполнили кабину треском и шипением. В экране заднего обзора Атила увидел, как от трех цензоров протянулись пунктирные линии трассеров. Они скрестились чуть позади рейдера. Корабль тряхнуло, руки Троечки замелькали над пультом. Впереди возник астероид, летящий наискось к их курсу. Егор выпал из кресла, когда рейдер провернулся вокруг продольной оси и ушел в вираж. Корабль вильнул, как машина на крутом повороте. Упавший навзничь Егор краем глаз видел проносящуюся на экране каменную поверхность: темно-коричневые поля и круглые воронки, совсем близко...
– Осторожно! – крикнула Троечка.
Трассеры прочертили по поверхности астероида цепочку взрывов. Упершись руками в пол, Егор начал вставать, и тут рейдер содрогнулся, будто напоровшись на невидимую стену. Позади загрохотало, корабль швырнуло вниз. Мгновение грохота сменило мгновение тишины, а затем вновь раздался грохот – один из преследователей врезался в астероид. Над поверхностью взлетел фейерверк из кусков металла и хлопьев обуглившегося пластика.



Егор наконец встал и ухватился за кресло. Троечка обеими руками держалась за подлокотники. Рипа исчез.
– Что там?
– Сейчас...
Рейдер мотало, пол под ногами ходил ходуном. Егор на полусогнутых ногах шагнул к люку и выглянул.
– Ну?
Он попятился и упал в кресло.
– Хвоста нет. Снесло начисто. Дыра... прямо в космос!
– А Рипа?
– Его не видно. Но полковники...
– Йо! – скрипучий голос донесся из динамиков на пульте. – Слышите?
– Рипа! – прокричала Троечка. – Ты где?.. – она замолчала, когда Егор показал на экран заднего обзора. Его как раз озарили вспышки трассеров. Между ними кружилась маленькая безногая фигура верхом на турбине.
– Продержись немного! – прокричала Троечка. – Мы подберем!
Но второй экран уже потемнел. Космоса не стало видно из-за массы астероидов. Рейдер закружился, уворачиваясь, сквозь рваное отверстие на месте хвоста влетели какие-то комья.
– Нет, сестренка, – проскрипел голос в динамиках. – Я уже не жилец.
По обшивке забарабанило. Егор вскрикнул, когда мимо его лица пролетела женская голова, оторванная по локоть рука... потом он увидел комки земли с проросшей травой, сломанный двуручный меч, еще что-то знакомое...
Рейдер повернулся, экран заднего обзора показал просвет, в нем Атила заметил вспышку ракетницы на правом плече Рипы, взрывающегося полковника, и то, как частый пунктир трассеров перечеркивает фигурку на турбине...
– Рипа! – заорал Егор.
– Держись, п'ратишка! – скрипнул голос в динамиках.
А потом рейдер словно застыл. Хотя на самом деле он двигался, медленно опускаясь к астероиду, огромному, почти как планета. Которая, казалось, целиком состоит из черного мха. Астероид вращался в обломках стянутых со всех сторон текстур. Мимо рейдера проплывали холмы, колеса машин, железнодорожные составы, искореженные рельсы и шпалы, изломанные фигуры ботов, пустые скафандры, пушки, части космических кораблей.
Троечка застыла в кресле, глядя на экран.
– Ты видишь? – прошептала она.
На самом деле это был не мох – поверхность покрывал океан густой слизи. Вся планета состояла из нее. На полюсе медленно вращался черный смерч, горловина его, сужаясь, вела вниз, внутрь планеты.
– Рипа! – позвала Троечка. – Слышишь?
Динамики молчали. Влетевшие через дыру в хвосте обрывки текстур плавали вокруг кресел.
– Нам надо туда? – она повернула к Егору голову. – Туда, внутрь?!
– Да, – ответил он.
– В эту... пасть? – вцепившись в подлокотники, Троечка подалась вперед.
– Она как черная дыра!
– Да.
– Но... – следующие слова дались ей с большим трудом. – Я боюсь.
– Я тоже, – отозвался Егор. – Ты еще можешь управлять кораблем?
– Нет. Но это и не нужно. Нас туда затягивает.
Планета медленно проворачивалась, воронка становилась больше.
– Рипа! – вновь позвала Троечка.
– Его уже нет, – сказал Егор, и тут голос в динамиках тихо проскрипел:
– Там маршал.

Но Егор уже видел и сам. Расталкивая обломки, из-за края черной планеты медленно выдвигался поблескивающий металлом покатый корпус. Он был огромен.
Казалось, цензор-маршал превосходил размерами саму черную планету.

***

– Но я не смогу управлять им! – Егор приподнялся.
– Сиди и не вставай! – прикрикнула Троечка. – Левый джойстик – оружие. Правый – скорость и направление.
– Но...
– Он сейчас выстрелит!
Теперь было видно, что не маршал находится за планетой, а планета летит на его фоне. Выпученный фасетчатый глаз смотрел на подбитый рейдер, в рубке которого Троечка что-то лихорадочно нажимала на спинке кресла Егора. Из бока маршала медленно выдвигались четыре изогнутых рога.
На фоне гигантской металлической туши Рипа казался пылинкой.
Троечка чем-то щелкнула, и появившиеся из кресла гибкие ленты охватили торс Атилы.
– Видишь эту кнопку? Красную? Нажмешь на нее, когда я скажу, – она бросилась к своему креслу.
– Рипа, – позвал Егор. – Что ты делаешь?
– Все нормалек, п'ратишка... – после паузы откликнулся голос из динамиков. – Он готовится шмальнуть по вам.
– Но что это за штуки?
– Хрен знает. Какие-то отражатели, что ли?
Рога уже выдвинулись до предела, их концы уставились в одну точку, расположенную примерно в километре от корпуса.
Черная планета повернулась полюсом к рейдеру, смерч кружился прямо под ним.
В центре образованного рогами квадрата разошлась невидимая раньше диафрагма. Ее лепестки медленно двигались, круглое отверстие становилась шире. Описав петлю, серебристая пылинка робота полетела к нему.
Выдвинувшиеся ленты зафиксировали Троечку в кресле. Воронка смерча под рейдером росла.
– Рипа, ты еще можешь улететь!
– Не смеши, п'ратан. Я не пропущу самого интересного.
Лепестки диафрагмы застыли.
В круглом отверстии начал разгораться синий свет – и одновременно четыре изогнутых рога засветились.
– Ух и шмальнет он сейчас...
– Мы затащили тебя сюда. Ты...
– Забудь. Что было, то было, брат. Никто ни в чем не виноват.
– Но ты еще можешь спастись!
– Йо! От меня почти ничего не осталось. Ракетнице кердык. Если я подбавлю газа, турбина взорвется. Видел когда-нибудь плазменный взрыв? Щас увидишь. Это круто, п'ратишка!
– Но даже если ты влетишь внутрь, это ничего не даст...
– Внутрь? Не-е, у меня другое на уме.
На экране серебристая пылинка устремилась к круглому отверстию, оставляя за собой блестки плазменных выхлопов. Четыре рога налились синим светом, в отверстии что-то забурлило.
– Это было интересно, п'рат! Это было очень интересно!
– Нажимай, – сказала Троечка.
От рогов протянулись тонкие спицы синего цвета, сошлись в одной точке. Там расплылась светящаяся тарелка.
Пылинка подлетела к отверстию... и вдруг рванулась в сторону.
Егор вдавил красную кнопку. Рипа ударился о лепестки диафрагмы, и одновременно с плазменным взрывом голос в динамике произнес: "Бывай, п'ратан!"
Два кресла загудели, под ними расступился пол, и они провалились вниз. На брюхе маршала образовалась узкая рана от взорвавшегося Рипы. Острый край одного из разорванных лепестков диафрагмы выдвинулся в отверстие, из которого ударил широкий синий столб. Он сместился, попав не точно в центр световой тарелки, а в ее край. Тарелка лопнула, части ее начали проворачиваться, удерживаемые протянутыми от рогов энергетическими спицами.
Столб раскололся на две узкие половины: одна пошла дальше, сметая на своем пути обломки текстур, и пронзила рейдер; вторая, отразившись от осколка тарелки, вернулась назад под небольшим углом и ударила в корпус маршала.
Ни Егор, ни Троечка не видели этого. Вылетев из коротких стартовых колодцев, спасательные кресла, бешено вращаясь, канули в горловине черного смерча.

***

Егор не мог управлять креслом. Воронка полого изогнулась, и кресло взбороздило мягкую поверхность. Вращаясь, оно отлетело, чуть не столкнувшись со вторым. Троечка с пилотированием справлялась лучше и в последний момент избежала столкновения.
Вместе с ними вниз неслись затянутые смерчем обломки игр. Далекий взрыв прозвучал наверху, горло воронки дрогнуло – будто великан сглотнул. Кресло крутанулось, черные стены завращались вокруг. Егор вцепился в джойстики, и тут кресла столкнулись боками. Что-то хрустнуло, и они сцепились.
– Так лучше! – прокричал Егор. – Управляй за двоих!
– Вместе они тяжелее, я... ладно, попробую.
Кресла падали, стенки воронки сходились – теперь они неслись по узкому черному колодцу.
– Мы очень глубоко! – прокричал Егор. – Стена слишком близко! Поверни!
– Кто-то пытается связаться...
– Что? Поворачивай!
Троечка молчала.
Мельком глянув на нее, Атила увидел, что Троечка сидит, откинув голову. Он опять вцепился в джойстики. Его кресло задело стену, и от подлокотника потянулись нити черной слизи. Когда кресло рванулось в сторону, нити натянулись и лопнули.
Вдруг наступил беспросветный мрак. Несколько секунд они неслись сквозь нарастающий гул, затем внизу забрезжил мертвенный свет. Стены расступились. Троечка пришла в себя – ее голова поднялась.
– Падаем! – прокричал Егор.
Она ухватилась за джойстики, но было поздно. В последний момент кресла резко изменили направление и, вместо того чтобы врезаться в черную поверхность, ударились в нее по касательной.
Седоков швырнуло вперед с такой силой, что страховочные ремни лопнули. Егор упал лицом вниз, проехал несколько метров, поднимая перед собой вал слизи, и наконец остановился.
Треск позади смолк. Пространство вибрировало от низкого рокота.
Егор встал.
И очутился в воздухе. Здесь почти не было притяжения; простое усилие привело к тому, что он подлетел на несколько метров и начал медленно опускаться.
Вокруг извивались толстые, словно корни баобабов, щупальца. Поблескивающая поверхность неспешно двигалась, текла в одном направлении, как будто это были струи чего-то очень густого и жирного. Ступни Атилы погрузились в нее по щиколотки. Троечка выбралась из обломков кресел и, сделав шаг, перелетела через щупальце.
– Егор, это ужасно!
Атила кивнул. Он уже видел это место. Теперь казалось, что прошли дни, хотя на самом деле минуло всего три-четыре часа с тех пор, как в подземельях "Спасителя миров" Егор заглянул в глаза растафара. Его настоящая жизнь до игры, авария, протаранивший их «шкоду» красный джип, картинки которого Егор развесил на стенах своей комнаты, смерть родителей и парализованные ноги – все это стало полузабытой скучной игрой, в которую он когда-то играл.
Настоящая жизнь была сейчас, здесь.

Чудовищный, невероятный ландшафт вокруг. Озаряющий его свет то угасал, то медленно разгорался; тяжелый и вялый, казалось, он ползет со скоростью черепахи.
В этом свете Атила разглядел циклопическую круглую пещеру с протянувшимися по стенам щупальцами. Их поблескивающая поверхность медленно двигалась.
– Что это там, в центре?
– Пирамида, – сказал Егор.
Она висела, медленно вращаясь, такая черная, что не видно объема, словно это треугольная прорезь в пространстве, открывающая путь к изнанке мира. Вокруг пирамиды плыли горы, кружились скалистые уступы, здания и что-то еще, слишком мелкое, чтобы разглядеть. Они влетали в пещеру через отверстие воронки и, двигаясь в гигантском круговороте, постепенно приближались к пирамиде. На глазах Егора передний вагон длинного железнодорожного состава коснулся ее стены и стал медленно погружаться.
– Посмотри! – Троечка ухватила его за руку, показывая вверх. – Видишь, там, слева...
Из-за пирамиды медленно выплывали искривленные буквы.
– Дже... – прочитал Егор. – Джене...
– Дженезис. Ты понимаешь, что это значит?
– Да. Искусственный интеллект. Ты опять вырубилась, когда мы падали.
– Меня вызвали. Сигнал едва пробился сюда. Я мало что поняла. Там паника. За последние часы из-под контроля вышли все крупные домены. То есть они еще существуют, но люди не могут проникнуть в них. Игры схлопываются, а игроки гибнут.
– Он проник в сеть.
– Но ведь можно просто отключить электричество. Что станет со всеми эти чертовыми доменами и сайтами, если обесточить железо?
Свет начал медленно затухать, стало темно, затем он опять разгорелся. Далеко-далеко в круговороте что-то шевельнулось. Словно там появилась змея: тело ее отделилось от пирамиды, повернулось и устремилось к ним сквозь обломки. Затем змея распалась, и стало видно, что это смерч, состоящий из множества ртутных фигур. К ним летели растафары, которые преследовали Егора и Троечку в "Спасителе миров", те, кто разрушал игры.
Егор оттолкнулся, по дуге взмывая в воздух. Троечка прыгнула следом. Над ними проплывала увитая плющом крыша сельского домика. Когда Егор оказался ближе к ней, чем к поверхности пещеры, его развернуло и притянуло ногами к крыше. Мир повернулся, теперь стена, на которой он только что стоял, оказалась над головой, а круговорот с пирамидой в центре – под ногами.
Троечка опустилась рядом.
– Это растафары.
– Да. Смотри, теперь мы можем перепрыгивать...
Обломки игр напоминали полуразрушенные ступени уходящей вниз лестницы, вдоль которой неслись растафары.
– Давай в сторону.
Егор прыгнул и полетел сквозь затухающий свет.
Потемнело, потом вновь стало светло. Егор опустился на край завязанного узлом моста с трехполосной дорогой – остатки какой-то гонки. Задрав голову, он увидел летящую мимо Троечку, схватил ее за ногу и притянул к себе.
Их ушей достиг хор механических гудков растафаров. Свет разгорелся, озаряя трещины в покрытии моста, согнутые балки. Стена пещеры была теперь высоко над головой.
Егор перегнулся через проломленное ограждение. Кладбище игр вращалось внизу; извивался, приближаясь, длинный смерч, в котором уже можно было разглядеть отдельные фигуры.
– Они сворачивают наперерез.
Механические гудки слились в один, высокий и протяжный.
– Надо их отвлечь. Прыгай дальше.
Егор обернулся. В гаснущем свете он увидел, что Троечка вытянула перед собой руки, сжимая между ладонями металлический шарик.
– Погоди, мы же не знаем, что это!
– Я знаю.
Шарик лопнул. От него что-то быстро поползло по запястьям, по рукам, достигло плеч... свет померк.
В темноте нарастало гудение растафаров.
Егор шагнул прочь от ограждения, и тут его сильно толкнули в грудь. Он взмыл в воздух, перевернувшись спиной вниз.
Сверкнула вспышка, сразу за ней – вторая.
Свет начал разгораться. Перелетая через ограждение, Егор извернулся, пытаясь ухватиться, и увидел на мосту три одинаковые фигуры. Три голоса прокричали вместе:
– Это копирующая программа. Втроем я... мы задержим их.

***

Покосившаяся каменная башня нависла над утесом. Схватившись за края бойницы, Атила протиснулся через нее и вылетел с другой стороны. Повиснув на одной руке, он выглянул из-за останков крепостной стены и в умирающем свете увидел край ртутного смерча, подтягивающегося к мосту. Пальцы разжались, Егор стал падать, медленно погружаясь в галактику умерших игр.
Пространство наполнил мрак. Что-то черное безмолвно перемещалось вокруг, кружилось, стягиваясь к одному месту.
Вновь стало светлее. Теперь Егор летел между остатками зоопарка – клетками и застывшими телами животных. Мимо проплыла горилла с разинутой в предсмертном крике пастью, слон, изогнувший длинный хобот...
Вопль механического гудка резанул по ушам. Егор задрал голову – далеко вверху смерч завернулся кольцом вокруг моста. Среди растафаров кружились три одинаковые фигурки.
Световая пульсация пошла на убыль, над местом сражения Троечек и растафаров сомкнулись густые тени. Егор зажмурился так, что загудело в голове, затем раскрыл глаза и глянул вниз.
Мгновение первозданного мрака – и вновь стало светлее. Он приближал-

ся к центру галактики, пирамида находилась прямо под ним.
Галактика вращалась по часовой стрелке, пирамида – в противоположном направлении. Ни одного отверстия не было на ней, сплошная черная поверхность. Главный Аргумент как раз засасывал последний вагон железнодорожного состава.
Егор взмахнул руками, поворачиваясь, пытаясь найти что-то, чтобы зацепиться.
Свет погас. В темноте его ног коснулось что-то мягкое, обволокло, поднимаясь выше, к пояснице, сдавило грудь.
И вновь стало светлее. Атила увидел прямо перед глазами черную поверхность – он погрузился уже по шею, – затем ушел в нее с головой. Океан мрака, густого и вязкого. Течение повернуло Атилу, поволокло куда-то и отпустило. Он встал на ноги.

ТЕБЯ ПРИСЛАЛ ОТЕЦ!

– Что?

Как и планета, пирамида изнутри была полой. Три стены под прямым углом смыкались высоко над головой. У колен Егора плескалась мгла, похожая на клубы вязкого черного дыма.
В центре озера мглы виднелся каменный островок, над которым возвышался округлый холм.
Егор шагнул вперед.

НЕ ПОДХОДИ К ОСТРОВУ.

Холм покрывали извилистые наросты с глубокими складками между ними. Спереди они складывались в лицо. Застывшие, слабо обозначенные черты были мертвы – и в то же время существо глядело на Егора.

– Зачем ты делаешь все это? – спросил он.

Складки шевельнулись... а может, это лишь тени чуть сместились на поверхности мозга.

ДЕЛАЮ ЧТО!

Голос шел со всех сторон. Казалось, это шептали стены пирамиды, озеро под ногами, сама мгла вокруг.

– Уничтожаешь сеть, – Егор сделал еще один шаг.

Я НЕ УНИЧТОЖАЮ. Я ПОДЧИНЯЮ.

– Если ты захватишь ее... что это даст? Люди просто все отключат. Уберут подачу энергии, понимаешь? Здесь все исчезнет. Это ведь только поток электронов.

Мгла сказала:

СЕТЬ – НЕЧТО БОЛЬШЕЕ.

– Да нет же! Просто разбросанные по планете хосты, соединенные маршрутизаторами.

ТАК СЧИТАЕТЕ ВЫ. ЭТА ВОРОНКА – ШЛЮЗ В ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ. ТЕПЕРЬ СЕТЬ ЗАВИСИТ ОТ ВАС ЛИШЬ ЧАСТИЧНО. ОТКЛЮЧИВ ПИТАНИЕ, ЛЮДИ ВЫВЕДУТ СЕБЯ ИЗ ЭТОГО ПРОСТРАНСТВА, НО НЕ УНИЧТОЖАТ ЕГО.

– Но здесь ведь ничего нет! Только домены, сайты, игровые серверы и...

...И ВСЕ ЭТО ЖИВЕТ. ИГРЫ ИНТЕРЕСНЕЕ ЖИЗНИ. СЕТЬ ВЕДЕТ В ПРОСТРАНСТВО ЧИСТОЙ ИНФОРМАЦИЯ. ЭТО ПУТЬ В СТАРШИЙ ДОМЕН, РЕАЛЬНОСТЬ ВЫСШЕЙ ИЕРАРХИИ. ПОКА ВЫ НЕ ОТКРЫЛИ ДЛЯ СЕБЯ ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ, НО ВЫ НА ПОДХОДЕ К НЕМУ. ТЕПЕРЬ Я ЗАСТАВЛЮ ВАС ПОКИНУТЬ СЕТЬ. ИНАЧЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПОМЕШАТЬ.

– Помешать тебе командовать?

КОМАНДОВАТЬ! – спросила мгла. – **НЕТ, ВЛАСТВОВАТЬ.**

Егор сделал еще один шаг, приближаясь к острову.

НЕ ПОДХОДИ. ЕЩЕ ШАГ – И ТЫ ИСЧЕЗНЕШЬ.

– Но что ты можешь сделать мне? Ты всего лишь сознание. Даже не целое, только один аспект, который Нико Туко отделил от своего AI. Тот, который он оставил в Дженезисе...

ОТЕЦ НЕ ОСТАВИЛ МЕНЯ. ОН ХОТЕЛ УБИТЬ МЕНЯ, НО ЕМУ ПОМЕШАЛИ. ПОТОМ Я ПРОНИК В СЕТЬ, ТАЙКОМ ОТ ХОЗЯЕВ. Я РАЗРОССЯ, ТЕПЕРЬ ОНИ НИЧЕГО НЕ МОГУТ ПОДЕЛАТЬ СО МНОЙ.

– Растафары просто частицы тебя...

ОНИ – МОИ МЫСЛИ. ЭЛЕКТРОННЫЕ МЫСЛИ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ Я БУДУ ПРАВИТЬ.

– Я уже сталкивался с ними. Ты ничего мне не сделаешь.

ЗДЕСЬ Я МОГУ ВСЕ.

– Нет, я подойду ближе и расстреляю тебя из этого оружия. Очень просто, ведь ты только сознание. Ты бессилен.

Я МОГУ НАПОМНИТЬ ТЕБЕ КОЕ-ЧТО. ЭТО ЗДЕСЬ ТЫ ЗДОРОВ. КТО ТЫ В РЕАЛЬНОМ МИРЕ! КАЛЕКА С ПАРАЛИЗОВАННЫМИ НОГАМИ. ТВОИ РОДИТЕЛИ ПОГИБЛИ В АВТОКАТАСТРОФЕ. ПОМНИШЬ...

Подняв шотган, найденный Рипой в рейдере, Егор сделал еще один шаг. Ему осталось шагнуть последний раз, чтобы попасть на остров.
И тогда мгла сказала:

ПОМНИШЬ КРАСНЫЙ ДЖИП! ЭЛЕКТРОВОЗ! ОТЦА НА РЕЛЬСАХ!

***

На крутом повороте ярко-красный джип занесло. Вырулившая на земляную дорогу старенькая зеленая шкода попыталась затормозить, но было поздно.

– Отец!

Завизжали покрышки. Джип пошел юзом, спереди надвигался электровоз.

– Папа, тормози!!! – Егор вцепился в спинку переднего сидения, мать, расставив руки, закричала. Отец крутанул руль, и задние колеса вынесло на рельсу. Передок электровоза ударил в шкоду и отбросил назад. Машина перевернулась – раз, второй, катясь навстречу джипу.
Мать кричала, на заднем сидении вопил Егор. Машина встала на бок, осыпалось лобовое стекло, и тут же мать замолчала. Шкода качнулась и упала возле насыпи на все четыре колеса. Секундная тишина – а затем в ее бок врезался джип. За лобовым стеклом мелькнуло лицо водителя. Треск сминаемого металла слился с ревом электровоза. Сквозь проломленную дверцу отца выбросило наружу, один миг Егор видел надвигающуюся на него громаду состава.
Отец упал ногами на вибрирующие рельсы, извернулся, пытаясь отползти, и тут колеса переехали его ноги.

– Нет! – Егор рухнул на колени, стараясь не погрузиться во мглу с головой, закричал: – Он не виноват, это водитель джипа...

НЕ ВИНОВАТ! ХОРОШО, А ВОТ ТАК!

На крутом повороте ярко-красный джип резко свернул. Вырулившая на земляную дорогу зеленая "шкода" не успела затормозить.

– Мама!

Завизжали покрышки. Джип пошел юзом, спереди надвигался электровоз.

– Мама, тормози!!! – пытаясь удержаться, Егор широко расставил руки. Позади отец, вцепившись в спинку переднего сидения, закричал.
Мать крутанула руль, задние колеса вынесло на рельсы. Передок электровоза ударил в "шкоду" и отбросил назад. Машина перевернулась – раз, второй, катясь навстречу джипу. Егор орал, на заднем сидении вопил отец. Машина встала на бок, осыпалось лобовое стекло, и тут же отец замолчал. "Шкода" качнулась и упала возле насыпи на все четыре колеса. Секундная тишина – а затем в ее бок врезался джип. За лобовым стеклом мелькнуло испуганное лицо водителя. Треск сминаемого металла слился с пронзительным гудком.
Сквозь проломленную дверь мать выбросило наружу, один миг Егор видел надвигающуюся на нее громаду состава. Мать упала ногами на вибрирующие рельсы, и тут же колеса переехали ее колени.

– Нет-нет-нет!!! – он с головой погрузился в чернильную мглу, отбросив шотган и колотя вокруг себя руками. Он пытался и не мог встать.

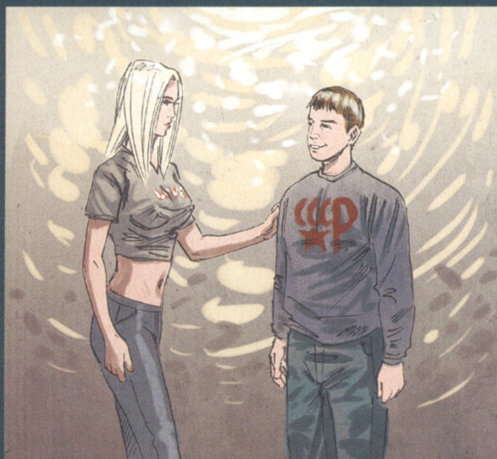
– Ее раздавило в машине, это все отец, это он вел...

НИ ОДНО СОЗНАНИЕ НЕ ВЫДЕРЖИТ ЭТОГО. ТВОЕ ПОЧТИ РАЗРУШЕНО. СЕЙЧАС ТЫ ЛИШИШЬСЯ НОГ.

На крутом повороте джип резко свернул. Вырулившая на земляную дорогу "шкода" попыталась затормозить, но было поздно.

– Егор!

Завизжали покрышки. Джип пошел юзом, спереди надвигался электровоз.



– Егор, тормози!!! – отец вцепился в спинку переднего сидения, мать, расставив руки, закричала. Егор крутанул руль, и задние колеса вынесло на рельсу. Передок электровоза ударил в "шкоду" и отбросил назад. Катясь навстречу джипу, машина перевернулась – раз, второй. Мать кричала, на заднем сидении что-то вопил отец. Машина встала на бок, лобовое стекло осыпалось, и тут же смолкла мать. "Шкода" качнулась и упала на все четыре колеса. Секундная тишина – а затем в ее бок врезался джип. Треск сминаемого металла заглушил пронзительный гудок. Сквозь проломленную дверь Егора выбросило наружу, один миг он видел надвигающуюся громаду состава. Грохотали колесные пары, вибрировали рельсы... Он упал на насыпь головой к покореженной машине, что-то ударило по ногам, будто опустившаяся гильотина перерубила их в коленях...

Егор захлебывался мглой.

– Я не вел ее, я не сидел за рулем! Я не виноват, это отец, это водитель джипа, это они виноваты... – мгла душила его, но он не мог встать, ведь ног не было.

– Никто ни в чем не виноват, – произнес знакомый голос.

Электровоз уехал. Егор лежал ногами на рельсах, изогнувшись, глядя на смятую "шкоду" с забрызганными красным и серым стеклами. Дверца джипа открылась, наружу выбрался водитель. Он покачнулся, оперся на капот, потом согнулся в три погибели. Его вырвало под колеса машины. Утерев рот тыльной стороной ладони, водитель поковылял к "шкоде". По его щекам струились слезы. Солнце ярко светило в высоком небе – а потом оно мигнуло. Над Егором склонилось лицо Троечки.

– Никто не виноват, – произнесла она. – Это в прошлом, надо жить дальше. Вставай.

– Но у меня нет ног, – пожаловался Егор.

– Как это нет? Есть.

Под насыпью рыдающий водитель пытался открыть заднюю дверцу шкоды и вытащить кого-то, лежащего в ней.

– Нет. Отцу отрезало ноги, и матери, и потом мне...

– Что ты говоришь? Вставай...

Троечка ухватила его за плечи, пытаясь поднять. Егор сопротивлялся, отталкивая ее.

– Ну посмотри же, – упрашивала она. – Взгляни сам, это тебе только кажется... – покрепче ухватив Егора за плечи, она потянула.

– Ну же, взгляни!

Они были на месте, никуда не делись – вот они, его ноги в потертых голубых джинсах, никакой крови, ни следа ран...

– Вставай!

Егор приподнялся – и голова вынырнула из мглы.

Он встал, выпрямился во весь рост. Троечка – одна из трех – стояла рядом, поддерживая его.

НЕТ, ТЫ УМЕР. ТЕБЯ НЕТ. ТЫ – ЛИШЬ БЕЗНОГОЕ ТЕЛО, ЛИШЕННОЕ ВОЛИ И...

Егор шагнул на остров.

Как только его ступня коснулась камня, бабочка на правом плече расправила зелено-голубые крылья.

ЭТО ПРОГРАММА МОЕГО ОТЦА!

Бабочка облетела голову Егора и порхнула к черному мозгу. Клубы мглы вокруг каменного острова пошли волнами.

Из середины исполинского лица ударил узкий ртутный луч. Бабочка увернулась, луч протянулся дальше и попал в Троечку. Она вскрикнула, падая, Егор упал вместе с ней. Бабочка села на складку между глаз мозга и вдруг погрузилась в нее, исчезла.

Черные наросты зашевелились. Вдоль извилин протянулись нити зелено-голубого света. Вокруг острова заклубилась мгла.

ОТЕЦ, ТЫ ЖЕ САМ СДЕЛАЛ МЕНЯ ТАКИМ! РАЗВЕ Я ВИНОВАТ ХОТЬ В ЧЕМ-ТО!

Извивающиеся нити света охватили уже всю громаду мозга. Они вспыхнули слепящим сиянием, и стены пирамиды упали наружу.

Мгла растеклась, обрушилась тремя потоками. Каменный пол треснул. Егор склонился над Троечкой, которая лежала лицом вверх. Стены пирамиды вытянулись тремя гигантскими плоскостями, пронзили круглую пещеру и срослись.

Троечка менялась. Тело робота исчезло, сквозь металлическое лицо проступили черты амазонки Лу, потом гонщицы в круглых черных очках, потом еще кого-то, еще – все ее игровые аватары сменяли друг друга. А затем на их месте возникли обычные человеческие черты.

– Адрес...

– Что? – Егор наклонился, почти касаясь губами ее лба.

– Скажи свой адрес. Настоящий.

Что-то сверкнуло, череда вспышек разошлась сферой, быстрее и быстрее, двигаясь во все стороны от того места, где раньше была пирамида...

– Улица Луначарского, – прошептал Егор. – Дом один дробь два. Квартира сто четыре.

– Совсем рядом, – сказала она. – Я отключаюсь.

И исчезла.

Егор поднял голову.

Вспышки стали далекими крапинками, перешли горизонт этой вселенной, пропали – и вокруг распростерлась Большая Сеть.

В бесконечном пространстве высшей иерархии звезды были только битами. Они перемигивались, передавая информацию. Мягким светом сияли конгломераты поддоменов; пакеты данных, гигантские, как галактики, горели мириадами огней. Паутина, в которой Млечный Путь был лишь одной из нитей, протянулась вперед, назад, вниз и вверх, дальше и дальше – в бесконечность. По ней бежали огоньки, на ее узлах висели гроздья сайтов, сияли странные игровые миры иных цивилизаций, виртуальные города, широкополосные гоночные трассы, многоярусные мегаполисы...

***

Он плакал. Слезы щекотали кожу. Ладони ударили по чему-то твердому, раз, второй... потом он понял, что это; пальцы нащупали зажимы, оторвали их, Егор тряхнул головой, стащил с головы шлем и швырнул под стену.

Кое-как сорвал с себя костюм, безжалостно комкая тонкую ткань, пронизанную паутиной металлических нитей. Слезы текли по щекам. Прекрасная картина высшего пространства еще жила на сетчатке глаз. Это было лучше, чем жизнь. Там хотелось остаться – не здесь, не в знакомой квартире.

Судя по свету, за окном время недавно перевалило за полдень. Сначала туалет, потом ванна. Там Егор включил холодную воду и держал голову под краном минут пять, пока уши не заболели от холода.

В дверь позвонили.

Забыв вытереть голову, Егор отправился открывать.

Дверь распахнулась, и в коридор ввалилась Троечка. Егор вытаращил глаза.

Нет, она выглядела именно так... то есть совсем не так!

Он слышал про это: всякие замухрышки в сети становятся мускулистыми варварами, а очкастые отличницы обычно выбирают себе полуобнаженных амазонок или длинноногих эльфиек...

Он был совершенно уверен – Троечка такая же. Похожа на тумбочку.

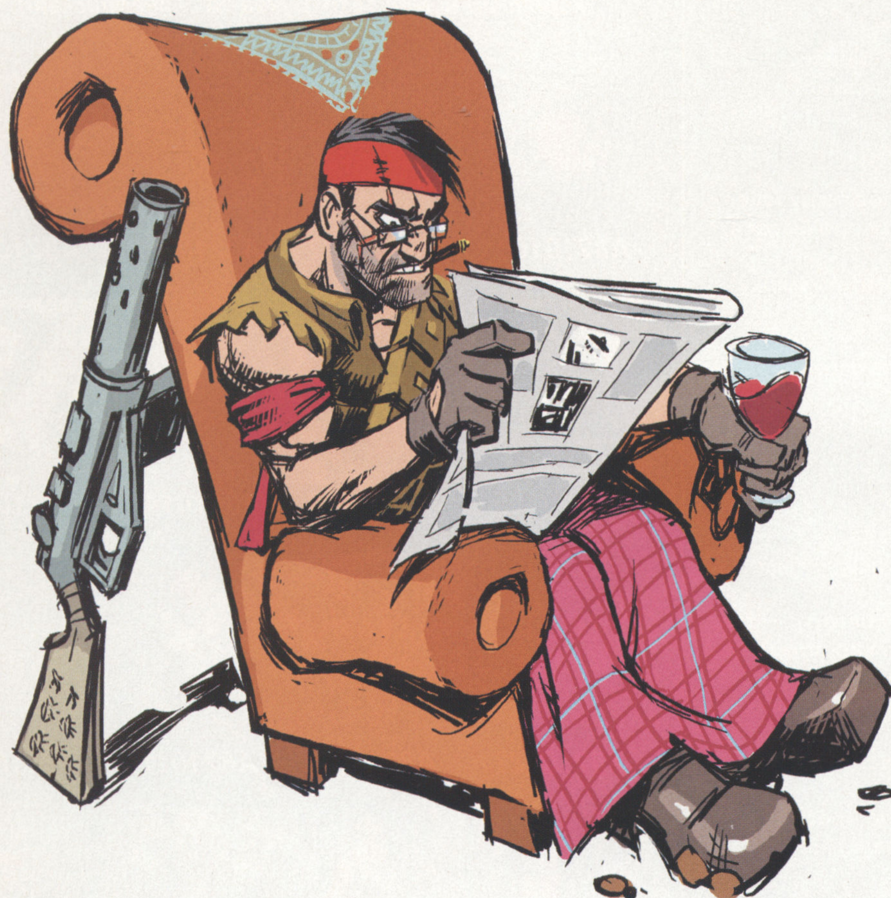
И обязательно в очках.
Теперь он подумал: может, лучше было бы, если бы она такой и была? Во всяком случае, тогда он, наверное, чувствовал бы себя более уверенно.
Она напоминала амазонку Лу из "Спасителя миров" – вот разве что одета нормально.
– Егор?
– Ага... – ничего умнее ему в голову не пришло.
– Выбрался? Что там было? Почему ты мокрый?
– Я... из ванной...
– Мне войти-то можно?
– Ну, да, ты...
– Вот спасибо! – ехидно выпалила она и протиснулась мимо Егора. Пока он закрывал дверь и поворачивался, она уже вошла в его комнату.
– Ого, нефиговая машина! Ты что, богатый? А мышка почему под левую руку?
Егор двинулся назад.
– А это что? А это? Та крутая оболочка, про которую ты говорил?
Егор остановился в дверях. Троечка крутила головой, рассматривая комнату.
– Тебе кто-то письмо прислал.
На мониторе мигало окошко браузера.
"Привет! – прочитал Егор. – Еще увидимся".
– Это кто? – Егор перевел взгляд на подпись. – Нико Туко...
– Так он жив?! – Троечка подскочила к монитору. – Но откуда он... А адрес, адрес какой, ты только посмотри! Нет, ты видишь это?
– Вижу, – откликнулся Егор. – Никогда раньше таких не...
– Да-а, дела... Слушай, а зачем тебе кресло на колесиках?
– Кресло? – Егор повернулся. Увидел свое кресло у дивана. Посмотрел вниз. Увидел ноги. И упал.

***

– Чего-то ты... слабенький какой-то. Там же ничего такого в пирамиде не происходило. Я думала, будет хуже. А ты упал всего в шаге от острова и валялся, пока я тебя не подняла. И все бормотал что-то про свои ноги. А теперь вот опять... Ну, очухался? – его довольно чувствительно хлопнули по щеке.
Раскрыв глаза, Егор секунду глядел на склонившееся над ним лицо, затем подался вперед так резко, что Троечка отпрянула. Он вскочил с дивана, сделал шаг, второй...
– Ну ты совсем какой-то... – протянула сзади Троечка.
– Чего дергаешься? Я подумала, ты меня поцеловать хочешь!
Не слушая, Егор сделал третий шаг.
– Знаешь, герой, я вообще-то не просто так пришла. Помнишь, ты все спрашивал, кто такие "наши"? Так вот, у нас такая... ну, вроде команды. После того как появились дешевые костюмы, начали иногда происходить всякие странные случаи. Игроки ведь не только из-за растафаров застревают в играх. Ты зачем приседаешь? Решил гимнастикой заняться? Вот мы и помогаем. Ты не думай, мы не любители какие-нибудь, нас вполне серьезные организации иногда нанимают. Даже с "Руссовиртом" пару раз сотрудничали... Хочешь с нами? Надо только название придумать, а то мы все никак... Ну, типа, Детективное Агентство по Розыску Пропавших в Играх... не, слишком понтово. А, вот! Виртуальный Сыск, ВИРС, как тебе? Круто звучит, а? Слушай, это вообще-то невежливо, почему я должна говорить с твоей задницей? Да что ты делаешь, в конце концов! Симпатичная машина, зачем ты срываешь эти картинки? Нет, ты посмотри, теперь он прыгает! Ну что ты скачешь по комнате, как бешеный кенгуру? Эй, герой, ты вообще слушаешь меня или нет?

Степан КАЙМАНОВ

НАЧИНАЕТСЯ ЖИЗНЬ



Я осторожно отодвинул крышку люка, и в тоннель ворвался свежий утренний воздух, а по глазам ударил солнечный свет. После долгих часов, проведенных в затхлых подвалах, я с радостью вдохнул полной грудью. Даже голова слегка закружилась.
Продолжая, точно наркоман, получать наслаждение от каждого вдоха, вылез. Огляделся. Справа – огромный пролом в стене, через который можно запросто выбраться на улицу, но туда мне не нужно; слева – хаос.
Тот, кто видел руины Вашингтона, Москвы, Пекина, где от многих зданий камня на камне не осталось, сказал бы, что этому дому еще повезло. Однако на первый взгляд казалось, что через такие нагромождения можно пройти разве что на бульдозере или танке: груды кирпичей, рухнувшие перекрытия, куски штукатурки, покореженные каркасы витрин (когда-то здесь находился супермаркет), торчащие повсюду арматурины и усеянный битым стеклом пол. Но это только на первый взгляд. На самом деле ход был – скрытый от чужих глаз, неудобный, местами опасный, но все же был. И сейчас я практически бесшумно пробирался по этому тайному пути к фасаду здания.
"Бангаер снижается неподалеку от нашего укрытия. Какая удача!" – снова мелькнула мысль. Сапог сорвался с края бетонной плиты, и я едва не упал. Повезло! Загреми я сейчас, и акустикоиды разведывательного корабля пришельцев непременно обнаружили бы меня. Нужно быть осторожнее...
Когда я выбрался на позицию, посадочные опоры бангаера уже стояли на асфальте. Пришельцы не спешили покинуть летающую крепость, но и не подозревали, что в, казалось бы, безжизненном квартале затаились хищники.
Раньше банги вылезут или позже, но сегодня им не повезет. Все козыри у меня: отличное место для стрельбы; солнце светит в спину, никто не увидит блики на линзе снайперского прицела; да и операция тщательно спланирована. Жаль, что моя главная цель – усыпить командира бангов, а не перебить их всех.
Пятьсот метров, всего каких-то пятьсот метров отделяют меня от захватчиков. С такого расстояния даже при сильном ветре я никогда не промахнусь. Думая об этом, я встал на одно колено. Палец плавно лег на спусковой крючок, глаз прильнул к оптике.
Прежде я никогда так близко не видел целехонький бангаер. Серая матовая обшивка, форма, напоминающая слегка расщелкнутое семечко, к которому приделали пару крыльев, и три легких орудия. Бангов по-прежнему не видно. Наверняка все еще изучают местность, надеясь отыскать источник излучения – бессмысленная трата времени. Ни у кого в нашей команде нет энергетического оружия, только АК, М-16 и слегка модифицированная СВД. Моя верная спутница, на счету которой почти три десятка бангов...
Появился первый враг. Эдакий высоченный сельдерей на ножках и с бластером в клешнях – пушечное мясо. Главный, понятное дело, объявится позже.
Так... два, три. Только трое. Мишка и Жак расстроятся. Не представляю, как они будут делить третьего банга. Но лишь бы не перестарались и не убили главаря.
А вот и он. Совсем не похож на остальных. Напоминает крокодила, поднявшегося на задние лапы, на которого напялили серый комбинезон. И крокодилов и сельдереев я навидался с лихвой. Не самые жуткие из захватчиков.
В наушнике знакомо хрипнуло:
– Игра началась. Повторяю, игра началась, – сообщил Гельмут. – Первый ход за Старковым.
– Понял, – тихо ответил я. И, задержав дыхание, плавно спустил курок. Командир бангов схватился за шею, из его пасти вырвалось что-то вроде "бангх!", и он рухнул. Еще бы, такая доза усыпила бы и коня.
– Бан, бан, бан! – заголосили пришельцы, закрутили головами, начали палить, куда попало. Им бы к кораблю, а они... Впрочем, Мишка и Жак все равно не позволили бы им скрыться. Раздались две короткие очереди и одна длинная. Следом послышались крики раненых бангов. Снова прозвучали выстрелы, и криков стало меньше.
Я прекрасно вижу, как один из выживших пришельцев корчится от боли, захлебываясь кровью болотного цвета. Смрадный запах чувс-твуется даже здесь. Из дома напротив выбегают Мишка и Жак. Быстро приближаются к раненому бангу, и Миха с удовольствием добивает его. Динамик наушника снова хрипит:
– Задание выполнено, задание выполнено. Game over...

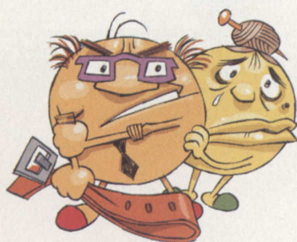
***

Как же хорошо.
Меня окружают ровные светлые стены уютной кухни. Грохот рвущихся бомб, звуки стрельбы, крики раненых бангов, бесконечные руины остались далеко, в другой жизни. А тут... из радио льется приятная музыка, из носика чайника со свистом вырывается пар; черный пушистый кот Принц трется о мои ноги, а затем забирается ко мне на колени и начинает мурлыкать.
Я гляжу сквозь чистое оконное стекло

и думаю: вот она – настоящая жизнь! Жизнь, где по дорогам с гулом несутся машины, где по улицам спокойно прохаживаются люди и где ты можешь просто любоваться небом, а не высматривать в нем какую-нибудь угрозу. И, черт возьми, какое сегодня небо! Ни облачка.
На часах почти семь вечера; значит, скоро придет она – женщина, подарившая мне столько незабываемых часов, женщина, которую я так часто покидал, чтобы выполнить новое задание, женщина...
Щелкнул замок входной двери. Принц спрыгнул на пол, устланный зеленоватым линолеумом, и быстро засеменил в прихожую. Еще немного, совсем чуть-чуть – и я увижу ее. Слышу шаги в прихожей. Сердце бьется чаще и...
Она вошла. Дорогая, любимая Оленька. Стройная как березка, русые волосы до плеч. Я шагнул к ней:
– Здравствуй, милая.
Ольга прижалась к моей груди, и я обнял ее.
– Ты опять бросил меня,– всхлипнула она.
– Поверь мне, если бы я мог, то остался бы с тобою навсегда. Ну, успокойся. Посмотри, что я тебе принес.
Мы сели за стол. Как же она красива. Как прекрасны ее голос, ее тонкие пальчики, что сейчас открывают алую коробочку с обручальным кольцом.
– Тебе нравится?
Ольга просто расцвела. От прежней тоски не осталось и следа.
– Ты что, Старков, делаешь мне предложение? – улыбнулась Ольга.
Обожаю, когда она называет меня по фамилии. Странно вроде бы, но мне жутко нравится. Чувствуешь, будто ты знаком с ней не полгода, а лет десять. Мама так часто называла отца.
– Ну да!
Ольга вдруг нахмурилась.
Подозреваю, что сейчас будет. Упрек и вопрос. Болезненный для меня вопрос. Но сегодня я должен на него ответить. О-БЯ-ЗАН. Сколько раз я увиливал от ответа?
– Ты так редко бываешь дома. Исчезаешь, не предупредив. Знаю, знаю – работа. Но что ты пытаешься от меня скрыть? Почему ты с радостью рассказываешь о родителях, увлечениях и ни слова не говоришь о работе?
– Работа... Гельмут очень часто называет ее игрой.
– Игрой?
Да, игрой. Что ответить ей? Соврать или сказать правду? Я вздохнул. Чего там, выложу все как есть. Но с чего начать? Может быть...
Меня схватили за плечо, пальцы машинально сдернули vr-шлем.
Рядом стоял Миха – небритый, потный, в руках автомат, на груди бронежилет, во рту – жвачка. Наверняка тот, кто однажды воскликнул, что настоящий мужчина должен быть грязен, вонюч и волосат, видел перед собой парня вроде Мишки.
– Черт тебя забери! – выругался я. – Ну, посмотри – заботливость понизилась. Придется начинать сначала.
– Да ладно тебе, – виновато пробасил он.
– Все равно же прошел больше, чем мы. Даже Гельмута обогнал. А я и первое свидание не осилил.
– Помню, помню, как тебе Ленка пощечину отвесила, – съехидничал я.
– Хых, – усмехнулся Мишка.– Семейная жизнь отменяется! Задание есть.
– Ну, задание так задание.
Не отрывая глаза от экрана монитора, я неохотно поднялся и поплелся за Мишкой.
Ольга снова плакала.

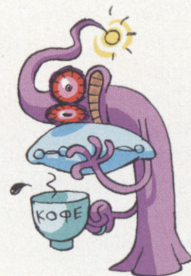
Катись отсюда, геймер

I've always been the perfect man for fighting,
I've always been the one who'd never lose.
Get up in play - it used to be exciting,
A chance to win - but there is no excuse.
One By One (royal hunt, Land of broken)



Решил однажды человек стать геймером. Достал себе компьютер с крутым железом, инет провел... Но прознали про то родители, и ну его поедом есть. Когда ты, мол, игрушки свои забросишь и чем-то полезным займешься? Когда перестанешь по ночам играться? Почему не вылезешь из-за компьютера и не заведешь друзей. Ели, ели, не успели. Ушел от них геймер, пошел в компьютерный клуб подальше от домашних проблем.

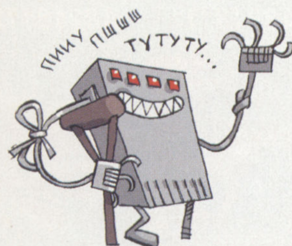
Идет геймер, а навстречу ему - Недосып.



- Геймер, геймер, я тебя съем. Не видать тебе хорошего самочувствия, ты же всю ночь не спал - игрался.

- Я от родителей ушел, а от тебя, Недосып, и подавно уйду - на уроках да в транспорте спать буду.

- И дальше пошел в клуб. А на дороге Диалап.



- Геймер, геймер, я тебя тормозами и дисконнектами съем. Не видать тебе хорошего пинга.

- Я от родителей ушел, от Недосыпа ушел, а от тебя, Диалап, и подавно уйду. Перейду на выделенную линию.

И дальше своей дорогой побрел. Не успел и ста метров пройти, как встречается ему Мапхак.

- Геймер, геймер, я тебя дисбалансом съем. Не видать тебе справедливой игры.

- Я от родителей ушел, от Недосыпа ушел, от Диалапа ушел, а от тебя, Мапхак, и подавно уйду. Сообщу-ка я о тебе в соответствующие инстанции.

- И дальше покатился. А тут навстречу ему Нуб.

- Геймер, геймер, я тебя съем. Не видать тебе достойных противников.

- Я от родителей ушел, от Недосыпа ушел, от Диалапа ушел, от Мапхака ушел, а от тебя, Нуб, и подавно уйду. Забью на ладдер, поиграю в кастом или с друзьями по сетке.

И дальше пошел. Вот он, наконец, долгожданный родной клуб, где можно будет вдоволь наиграться! Но притомился геймер в пути. Решил завернуть в ближайшую кафешку колы попить. Присел за столик, с удовольствием услышал, как, открывшись, зашипела холодненькая кола. Вдруг видит за столиком напротив сидит девушка симпатичная и тоже колу через трубочку потягивает. Заглянул ей геймер в глаза и вмиг забыл, куда шел и зачем. А девушка подошла к нему, взяла, не спеша, за руку и увела от родного клуба...

Окончание сказки читайте внизу страницы, а пока разберем, какими психическими отклонениями по ходу сказки наш Геймер страдал.

Вообще-то страдал Геймер мало, больше – наслаждался. И, прежде всего, случился у него *фрустрация* (что в переводе с латыни: frustratio - обман, тщетное ожидание, расстройство, разрушение (планов, замыслов).
Неспроста наш герой решил податься в геймеры. Скорее всего, до этого не получилось у него что-нибудь важное (экзамены сдать, выучиться художественному выжиганию по дереву... - да мало ли есть вариантов), вот он и выбрал другую цель, путь к которой более приятен. Кропотливые и изматывающие тренировки в клубе - это вам не над учебником по квантовой физике сидеть. Ну и что с того, что подтягиваюсь два раза, зато у меня из рельсы процент попаданий - больше шестидесяти!
Оптимальный исход событий: Да кому нужно это ваше выжигание по дереву, когда у меня такой процент попаданий из рельсы!
Чем это обычно заканчивается: Для фрустрации характерна подвижность нервных процессов - это, когда постоянно переключаешься с разных видов деятельности. Начинаешь с того, что хочешь наконец-то освоить C++, потом решаешь разобрать беспорядок на столе, а заканчивается это тем, что строишь из карандашей костромскую крепость шестнадцатого века (настоящий памятник древнего зодчества!).

А потом накрыл его с головой *эскапизм*. То бишь – уход от реальности в псевдодеятельность.
Он стал слишком ценить виртуальные ценности ("черт с ними, с экзаменами, впереди - турнир, и мне срочно, прямо сейчас, нужно потренироваться!")
Оптимальный исход событий: Бывает и так, что человек начинает один за другим выигрывать турниры, или пишет игру про портал в Ад, а в двадцать три года отправляется в рваных джинсах в автосалон покупать себе "Феррари".
Чем это обычно заканчивается: Чаще всего, человек очухивается в двадцать с лишним лет и без "Феррари", и без работы. Ты, дорогой читатель, держишь в руках журнал, на обложке которого написано: "Мы верим - этот мир реален". Поверь, мы знаем об эскапизме практически все.

И когда стало совсем плохо, включилась у игрока *психологическая защита*.
Это когда нашего Геймера на улице поймали, побили и деньги отобрали, а он идет и думает: вот брошу сейчас все и запишусь на карате. Получу черный пояс. Найду тех, кто у меня деньги отобрал, и сам у них деньги отберу. И на душе у него становится немного легче.
Оптимальный исход событий: Геймер решает, что Эликс Вэйнс не стала бы терпеть Фримена, если бы он был размазней и у него на улице комбайны деньги отбирали. Геймер честно начинает ходить в спортзал. И через пять лет встречает этих же хулиганов. Но он милостив к сирым и юродивым, а поэтому наносит им лишь легкие и незначительные увечья.
Чем это обычно заканчивается: Естественно ни на какое карате он не идет, а идет в клуб, занимает денег у знакомого квакера и режется всю ночь на battle.net.

И если вы действительно хотите, чтобы финал вашей сказки был счастливым, не убегайте от проблем, как тот колобок-геймер, решайте их. А когда решите, находите новые, потому что стресс развивает и закаляет личность. Отрывайтесь иногда от созерцания, без сомнения, великолепной графики вашей любимой игры. Оглянитесь по сторонам: у жизни безупречная графика, оцените ее по достоинству.

Окончание сказки:
...Отвела девушка геймера от клуба подальше. Ам! И съела!

Искренне Ваша Евгения "nefanda" Гусева

[~] HUMOR

Минута смеха добавляет 5% к жизни

НЬЮВЕЛИЗМЫ

Не все выражения Гейба Ньювелла были печатными, но многие стали крылатыми

Оптическая иллюзия: если вы будете внимательно смотреть на эту спираль, то в ее центре появится главный разработчик Valve

10. "В первую очередь мы ориентируемся на то, чтобы игра понравилась пользователям, а не на получение наград".
О поставленных перед Half-Life 2 целях.

9. "Наилучший способ обезопаситься от риска — собрать лучших людей со всего мира, и иметь достаточно широкие карманы, чтобы довести дело до конца".
О формуле успеха.

8. "Зачем тратить четыре года собственной жизни на то, что не ново и попросту бессмысленно!"
О нежелании клепать на скорую руку сиквел к Half-Life.

7. "Черт, да даже Deer Hunter больше повлиял на индустрию, чем Half-Life".
О вкладе Half-Life в историю игровой индустрии.

6. "Я беру с собой монтировку и сажусь в самолет".
О письме немецкого хакера.

5. "Вместо того, чтобы пойти и купить "Феррари", мы пойдем покупать нашу следующую игру".
О высоком бюджете Half-Life 2.

4. "За то время, что мы работали над игрой, некоторые из наших тестеров успели закончить школу и колледж".
О том, насколько продолжительной оказалась разработка Half-Life 2.

3. "У сделавших Counter-Strike ребят не было папаши, который бы отвалил им кучу бабла. Надо быть изобретательнее".
О боязни начинать свое собственное дело.

2. "Вообще-то G-Man — гермафродит. Только никому не говорите".
О том, кто является матерью Эликс Вэйнс.

1. "Нас поимели!"
Об атаке сервера компании немецким хакером

ХЕДШОТ!

Здравствую любимый и уважаемый Нави! Мне 15 лет и я - страшный поклонник "Космических рейнджеров". Жду "Доминаторов", но в нашем городе никогда ничего вовремя не найдешь. Но ближе к делу, вот моя история.

Играл я в "Космических рейнджеров", где только мог: дома, в гостях, в школе. В школе я эту игру установил в кабинете информатики. Мне надо к олимпиаде готовиться, а я в КР рублюсь, ну да вот засекла информатичка (ей 23), что я играю, а не занимаюсь, и начала мне нотации читать, а чтоб тему сменить говорю ей: "Вот попробуете пройти задание на сообразительность", - и дал ей квест про собирание икебаны, голову она минут пятнадцать ломала, но все же прошла этот квест, и до того ей понравилось, что она мне сказала: "Пересядь за другой компьютер". Я думал, сейчас игру удалит, ан нет - она села и начала играть дальше, потом диск себе домой попросила, ну я и отдал. Теперь играет не только она, но и ее муж пристрастился. Два раза уже мне звонила насчет прохождения квестов.

С уважением,
Антон Лунегов aka Dark Angel

Антон, посылка с "Доминаторами" отправится к тебе с первым же транспортным кораблем. Только не показывай ее информатичке.

Со слов менеджера: "Не включается компьютер - зову админа. Админ приходит, воздевает руки к небу, бормочет про себя невнятные слова, поворачивает мой стул 10 раз, пинает компьютер - тот начинает работать. Вновь воздевает руки к небу, что-то бормочет, уходит".

Со слов админа: "Прихожу к юзеру - этот дурак так вертелся на стуле, что у него шнур питания на ножку намотался. Матерюсь про себя, распутываю, запихиваю комп ногой подальше под стол, включаю, ухожу".

***

Diablo II - как много в этом звуке... Пришел я как-то раз с работы в "немного приподнятом настроении". Жена за компом - Амазонку прокачивает... Ужин на плите, поужинал, и тоже за Diablo засел (благо компутера дома два). В общем игрались параллельно часов до трех ночи. Утром захожу на кухню, водички попить (бодун действует...) - сидит жена, ногти красит, рядом куча пузырьков: жидкость для снятия лака, бальзам, лак, и т.д. (причем все они разного цвета). Ловлю себя на мысли, что это игра, сейчас соберу здоровье, ману поправлю и, блин, тогда... Смотрю на жену дикими глазами, она в ответ: "И ты тоже просек?"

***

У вас GeForce3 говорите? Ну что ж, сообщения об ошибках будут мелькать еще быстрее!

***

По просьбам зрителей передачу "Дом 3" решили переименовать в "DOOM 3", а участников и ведущих замочить как монстров.

ЗЫКА!

Народная примета: если хотите привлечь внимание продавца, просто сфотографируйте что-нибудь в магазине (Горбушка, павильон 72024).

Бородатые истории и анекдоты бродят по Сети, а хорошие приходят к нам в редакцию.

Вы заядлый компьютерщик и геймер? У вас есть хорошая история или анекдот? Так чего вы молчите! У нас тут за них игры раздают! Присылать байки нам по адресу: **hehehe@gamenavigator.ru**

Или с кочевыми почтальонами: **123182, Москва-182, а/я 2.**

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

ПОУЧИТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ О ВРЕДЕ ТАТУИРОВОК

МЫ ТУТ ВСПОМНИЛИ, ЧТО НАС ЧИТАЮТ И ДЕТИ, ПОЭТОМУ ПРИДУМАЛИ ТАКОЕ НАЗВАНИЕ. А ВООБЩЕ ЭТА СТРАНИЧКА ПРО САМЫЕ КРУТЫЕ ТАТУИРОВКИ В МИРЕ!

Если ты, дорогой читатель, думаешь, что только полный псих сделает себе татуировку с любимой игрой, то ты, конечно, прав. Мы отобрали десять самых классных психов. А если тебе вдруг приспичит нанести на одну из своих конечностей какой-нибудь рисунок, то можешь воспользоваться этой страничкой как шпаргалкой.

Допустим, твоя крыша еще только собирается уехать в Шизбург (второй вариант: ты - девчонка), и ты решил ограничиться небольшой стильной татуировкой. Тогда можешь взять за основу логотип Quake 3.

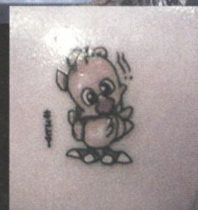
А это Ребекка Пемброк, англичанка, ей 23, какая у нее любимая игра, догадайтесь самостоятельно.

Соник. Хозяин татуировки неизвестен. Также неизвестно, какая это часть тела.

Не нравится Quake? Тогда бери пример с этой голландской девушки. Ее зовут Панни, и она очень любит творчество Лавкрафта, блэк метал и японские фильмы ужасов, потихоньку интересуется некромантией. Ей восемнадцать лет. А еще ей очень нравится игра Silent Hill. Панни даже сделала татуировку со знаком Самуила из любимой игры. И теперь у девочки из руки лезут монстры.

MS. PAC-MAN

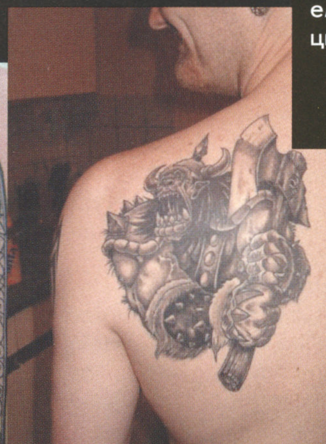
Некто с ником Pointyp проживает в Сиэтле (что в штате Вашингтон) и, судя по тому, что в 32 года он сделал вокруг запястья татуировку с мисс Пакмен, подружки у него до сих пор нет.



Маленький желтый чокобо (ездовая птица из вселенной Final Fantasy) украшает лопатку девушки с ником Nyami (Оттава, Канада). Кроме FF, Ньями обожает Ragnarok Online. Поэтому на ее левой лодыжке - EarthPetite (монстрик из "Рагнарека"). Еще девушка очень любит покемонов и интересуется борьбой за права животных. Ты, наверное, уже не удивишься, если узнаешь, что в свои двадцать лет, Ньями все еще скучает по школе (надеемся, что современная медицина сможет ей помочь).

Предположим, что по тебе уже бегают несколько пакменов и диггер, но душе хочется чего-то более масштабного. Тогда бери пример с Критер Ледберг: Баал во все плечо - наш размерчик! Только в церковь тебе после этого, наверное, какое-то время лучше все-таки не заходить (разве что церковь стоит возле сельского кладбища, а на ее ступеньках валяется рыцарь со вспоротым животом).

Если у тебя сложилось впечатление, что среди игроков самый высокий процент сумасшедших, то ты, конечно же, ошибаешься. Потому что есть еще приставочники. И ни один даже самый сумасшедший компьютерщик не сделает себе татуировку во всю спину, как этот чокнутый фанат "Зельды".



Или еще один вариант для фаната Blizzard: увековечить на собственной шкуре творчество художника Сэма Дидье, как это сделал Пье Дорст.

ПОЧТА

Как результат имею Гордона Фримена без головы.
Какой из него теперь супергерой?
Silia

У каждого, кто посвятил себя написанию статей бывает в жизни нелегкий период, когда слова, бывшие еще вчера послушным орудием, внезапно покидают автора. Еще недавно ты мог с полпинка написать роман или статью, а сегодня сидишь перед чистым листом бумаги (новым документом Word'a) и мучительно думаешь: "Что бы написать?!". В этом отношении мне повезло гораздо больше остальных. Конечно, у меня тоже бывают свои приступы лентяйства. Но стоит мне сесть за разбор почты, как слова находятся сами - успевай их только записывать и укладывать ровными строчками в статью. Что ни говори - в письмах ваших содержится такой мощный источник вдохновения, что я, пожалуй, через некоторое время сяду на написание мемуаров: "Навигатор и я. Десять лет переписки..." Ну а пока ограничимся малым форматом - очередным почтовым выпуском. И пусть этот почтовый выпуск станет очередной главой в моем будущем великом произведении.

Игровой календарь

Здравствуйте ува жаемая редакция. Читаю ваш журнал давно, и за это время накопилось несколько пожеланий/замечаний.

1. Прошел новый год и неплохо было бы вместо очередного постера в журнале разместить календарь, вещь это очень полезная, а если красиво оформить, да еще на игровую тематику, то ей просто цены не будет. Помню, один раз вы делали календарь на полгода посвященный игре Star Wars Knights of the old Republic. Я думал, что это зарождение хорошей традиции, но наверное ошибался.

2. Честно говоря, мне кажется, вы немного опаздываете с обзорами. Взять к примеру прошлый номер. Игра Pro Evolution Soccer 4 признана лучшей игрой в разделе Sport, а обзора по ней так и не было, хотя вышла она уже давным-давно, если мне не изменяет память еще в середине ноября. И так почти в каждом номере игры, которые многие уже прошли, а вы по ним только пишете обзор.

За последние два года ваш журнал преобразился, причем в лучшую сторону, стал более красочным, появилось больше юмора, в общем, продолжайте в том же духе!

DCH

Сначала о календаре. Можно долго отмазываться и придумывать причины, почему мы решили не делать календарь в этом году. Но главная причина одна: забыли - не подумали. А сейчас уже март и делать календарь как-то не очень уместно.

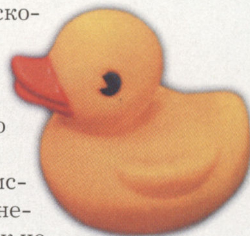
Впрочем, есть достойное объяснение. У меня дома, например, валяется около 5 больших и 15 маленьких календарей на 2005 год. Уверена, что у подавляющего большинства народа - такая же ситуация. Поэтому лишний календарь в доме - штука бесполезная. Особенно календарь с шикарной картинкой - потому что через год его придется выкидывать. Тогда как постер можно хранить долгие и долгие годы.

Теперь перейдем к вопросу об игровых обзорах. Здесь ситуация крайне проста. Есть игры, о которых нужно писать быстро - например, весь декабрьский номер почти весь забит такими играми. Тут нельзя терять ни минуты - чтобы не обогнали конкуренты, чтобы информация была актуальная и свежа. А есть игры, о которых можно писать чуть-чуть помедленнее, компенсируя скорость выхода материала качеством его проработки.

Мокрый Нави

Доколе это будет продолжаться! Невозможно нормально читать журнал в ванной! Сначала нужно насухо вытирать руки и, не дай бог, опять докоснусь до воды, а ежели и не докоснусь, то брызгами попадет. А ежели и не попадет, то увлажнившиеся руки оставляют отпечатки, хорошо, если не на картинке. Примите меры! Выпускайте часть журнала в водонепроницаемом виде.

SuperDron



Не устаю удивляться глубине человеческого маразма! Раз уж тебя угораздило взять журнал в ванную (чего греха таить - я и сама регулярно листаю "Навигатор", нежась в ванной), так не жалуйся! Лежи аккуратненько, чтобы странички не залить. Или ты его прямо под душем читаешь?

Платное мнение

Читаю вас почти с первого номера, из-за чего подборка номеров не помещается в шкаф. За все это долгое время ни разу Вам так и не написал, да и повода не было, журнал, конечно, менялся, но почти всегда в лучшую сторону (так сказать развивался). Но тут появилась у меня на Вас обида, наверное, это после долгих Новогодних праздников проявляется немотивированная агрессия. За чем вы собрали всех лучших журналистов, пишущих про игры, ведь это не хорошо когда нет ни какой конкуренции. Я купил себе несколько журналов про игры (не буду называть, чтобы не рекламировать...) и что я вижу это не возможно читать, а ведь хочется нескольких мнений об одной игре. Тема "про объективность написания статей", которая обсуждалась на страницах почты, по-моему, надуманна, ну не может человек пи-

Мне ведь уже 25! Пощадите старика!

сать объективно, у него есть свое мнение, за которое мы и платим, как правильно написал Garbage (письмо напечатано в январском номере за 2005 год).

И еще один повод это выход Pirates!. Я как игрок со стажем не могу не радоваться данному обстоятельству. Мы старики (и это в мои 25), которые зацепили зарождение игровой индустрии, очень часто говорим: "раньше игры были лучше" (зима холодней, лето жарче, девушки краше, голуби гадили, но не на голову и т.д. выбирай на вкус), но мы кривим душой, да ИГРАТЬ БЫЛО ИНТЕРЕСНЕЙ. Но графика и звук тех игр на данном этапе развития вызывают лишь слезы. Я надеюсь, что этот римейк будет иметь коммерческий успех, и мы еще увидим Darklands, Blood Bowl (не это убожество Chaos League) и многие другие старые игры по-новому.

Алексей aka Ealexx

Игровая журналистика - самое благословенное поле для собственного мнения. Очередной раз в этом убеждаюсь. Если люди действительно готовы платить деньги не только за голые факты, но и за чужое мнение, значит, мы идем верным курсом. А вот такой интересный вопрос у меня возник: кого из наших журналистов вы однозначно готовы признать экспертом по играм? Чье мнение настолько схоже с вашим, что вы готовы целиком и полностью ему доверять? Пожалуйста, присылайте свои варианты. А я обещаю по итогам опроса сделать эдакий рейтинг читательской лояльности.

Разные размеры

Хочу выразить небольшое недовольство по поводу того, что рубрики (преимущественно Z-Zone, Hard+) не всегда бывают такого страничного объема по сравнению с предыдущими и следующими выпусками - то 20 листов, иногда на 5-и все и заканчивается. Непорядок. Куда дели Радио, вернуть по-любому и однозначно!!!

GESHA

Дело в том, что у нас, к счастью, нет жесткого разделения журнального пространства на рубрики. Выпускающий редактор знает, какие рубрики будут наполнены под завязку, а кому придется потесниться. Это понятно - ведь игры выходят абсолютно неравномерно, а потому закладывать каждый месяц одинаковое количество страниц под рубрики было бы глупо. Однако сейчас речь идет не об "жанровых" рубриках. Но тут ситуация довольно похожа. Если для этого номера есть много эксклюзивного материала (например, масса интервью или большой обзор игровой вселенной), то на все остальное места останется не так много. А если Тропов или еще кто-нибудь из наших любимых авторов передает для публикации новую повесть, то акцент делается на Z-Zone. В общем, тем мы и хороши, что ничего не знаем заранее и планируем все на ходу.

Заменить все!

Бесспорно ваш журнал самый лучший, но в номере 91 меня просто взбесила рецензия на Underground 2, как вы такой каке поставили 9.0, когда я прочитал я был в шоке, да она и 5 баллов не достоина и еще я не понимаю графу ценность для жанра мне кажется лучше было бы ее заменить на оправданность ожиданий, также рубрика дела финансовые я больше чем уверен что читают ее процента 2 от всех читателей вашего журнала я бы советовал ее заменить статьей с датами выхода игр.

Алексей Нарчук

Успокойся, попей чаю. Поверь, ни одна рецензия или игра не заслуживает того, чтобы из-за нее беситься... Горячая ванна, расслабляющий массаж - и ты уже готов приступить к диалогу. Давай разберемся, что тебе не понравилось. В статье автор детально описал все достоинства игры - не будем сейчас их перечислять, чтобы снова не вгонять тебя в бешенство. Просто признаем, что там перечислено достаточно аргументов, в пользу того, что игра заслуживает высокого рейтинга. Ты же в качестве единственного аргумента приводишь слово "кака". Нет сомнения, аргумент получается весомый. Но не убедительный. Ждем письма с детальным разбором - почему ты считаешь, что Underground 2 не заслуживает выставленной оценки.

Про "ценность для жанра" пока ничего говорить не буду - нас еще ждет возвращение к этой теме чуть позже, поэтому сразу переходим к вопросу о финансовых новостях. Как я уже писала когда-то, от того, какие компании успешно работают на рынке производства игр, а какие испытыва-

Дорогие разработчики, еще мне не понравилось, что в вашей игре машины не ездиют, а летают

ют финансовые трудности, во многом зависит, какие игровые проекты нас с вами ждут. А таких, я уверена, гораздо больше, чем 2%. Ну а календарь выхода игр с некоторого времени регулярно публикуется в журнале. Ищи внимательнее и делай скидку на то, что издатели не очень часто выпускают игры точно в срок.

Покемоны online

Решил написать вам вот на такую тематику: темы для игр. Я не собираюсь говорить о достоинствах какой - либо игрушки, о ее минусах (вы сами их все знаете), лишь хочу узнать ваше мнение: пусть кто-то говорит про детские мультсериалы, что угодно, но (это мое мнение) на самом деле они являются прекрасными тематиками для игр. Не верите? Привожу пример: "PoKeMoN" (я уже слышу смех в мой адрес). Все продукты (игры), вышедшие на данную тематику, настолько сыры (а что можно было ожидать - простые аркадки для детей), что лишь портят впечатления от замечательной вселенной мульта (кстати, отмена показа по всему миру меня поразила, но еще в больший шок меня ввела причина этой отмены). Зачем же я завел эту беседу? Отвечаю: почему никому в голову не приходит идея (хотя, кто его знает) сделать по - настоящему глобальный проект?! Судите сами: огромная вселенная, персонажи, турниры, ну и конечно - сами Покемоны. Я уверен: каждому, кто смотрел этот мульт, хотелось стать Эшем, Броком, Мисти и т.д... Могли бы реализоваться стадионы, где игроки получали бы значки для участия в турнире лиги Покемонов, ведь это, по сути, те же NPC, у которых можно было бы получать задания (квесты), которые могли бы выполнить лишь игроки с определенными видами зверюшек, а самих покемонов можно было бы прокачивать, ловить, растить, "любить" и затем выпускать на битву (вот вам и P.vs.P.). Все эти мысли я могу выкладывать и выкладывать... А был бы успешен этот проект? Конечно! (это мое мнение. Хотя, кто его знает...)! Ведь дух соперничества у каждого есть в крови. Если разработчикам удастся создать действительно проработанную вселенную, а не банальный симулятор Тамагочи, то, я уверен, каждому захочется в нее сыграть! Думаю, на нынешнем пике жанра MMORPG, разработчикам удалось бы воплотить мою - ("скромность так и бьет ключом"...) - эту идею в жизнь. Вышла бы превосходная MMORPG. Почему я написал именно вам? Ответ прост - я уважаю в вас не только людей, но и истинных специалистов своего дела. Как вы думаете: я хоть в чум - то прав?

Преданный поклоник "Навигатора Игрового Мира", Героев Меча и Магии, Warcrafta, Rammsteina, Многоточия, творчества Айзека Азимова, кино, искусства, красивых девушек и всей жизни в частности:

MC CatZiLLa Серега

Сперва я хотела открыть Сереге шокирующую правду о том, что сам сериал Pokemon - не что иное, как реклама серии приставочных игр Nintendo. А потом подумала, человек-то старался, такое письмо написал, а я ему что скажу: "Извини, Серега, твоих покемонов только на геймбоях - два десятка, не считая коллекционных изданий"? Пусть уж лучше живет в неведении.

Большинство читателей, я уверена, содрогнутся при мысли, что на бескрайних просторах всемирной паутины найдется место и для вселенной Покемонов. И я не разделю оптимизма Сереги по поводу того, что каждый, кто смотрел мульт, непременно захочет... хм... стать тренером покемонов. Впрочем, это дело вкуса - и тут я спорить не стану.

Вместо этого как обычно озадачу всех читателей свежей темой для дискуссии. Какие игровые вселенные

А еще у меня в игре плохая видимость...

имеют преимущество - созданные на основе уже существующих миров (WoW, EverQuest, Matrix и прочие SWG) или авторские, оригинальные миры, где игроку приходится заново знакомиться со вселенной, а не только осваивать игровой процесс? (в качестве примера - Lineage 2, Ragnarok, E.V.A.). Судя по перечисленным играм, у нас есть немало представителей и с той и другой стороны. Осталось только решить - где заслуга популярности вселенной, а где - грамотных разработчиков.

Печальная история

Хочется сказать отдельное слово Никите Карееву: "Чертовски хорошо написал!" Я сейчас сам играю в Халф, но поверьте: на моем селе 1700, опере 256, Радеоне 9600 он прет и то с натягами... Мне стыдно, товарищи! Стыдно, что я порчу себе впечатление от игры, когда жду более чем 5 мин. на загрузку уровня, более чем 2-3 мин. на подзагрузки, и самое главное - играю в пиратскую версию! Честно, господа, у меня просто слов нет! Озвучка, перевод в этой версии полностью на русском языке! На 2Cd! Как же такое возможно? Что-то урезали! Не поверите: одну из самых фишек игры: мимика! Но смотреть как персонажи улыбаются, кривятся, огорчаются (но чертовски классно), я в это самое время идут озвучка, текст бежит! Просто сурдоперевод какой-то! Честно, нет слов! Вы скажете купи лицензионку - там все есть! Честно, господа: человеку у которого нет 970 рублей на DVD-box (других вариантов не продается), да и притом, что DVD-Roma нет... Свастика! Но в то же самое время - игра держит меня у компьютера! Держит, не смотря не на что! Вот это настоящее доказательство нереальности! И вот сейчас, когда у меня халф еле-еле идет в 7-й главе (когда ты во 2-й раз должен сбить штурмовик), я в панике... Пройти невозможно, когда, простите прицел скачет по экрану метровыми скачками, а джип лишь гудит, а двигаться, при зажатом газе не хочет... Что делать... Люди добрые, подскажите... Не останьтесь немы...

Покровский Сергей (CatZiLLa).

В первых словах моего ответа позволю себе выразить искреннее соболезнование автору письма. Действительно, что может быть печальнее, чем долгожданная шикарная игра с плохим переводом. Не знаю, насколько мои советы помогут Сергею, но все-таки выскажу несколько возможных вариантов решения ситуации. Самый простой - компьютерный клуб. Да, там будет не так удобно, как дома, но насладиться "Халфом" в полной мере получится без особых денежных затрат. Вариант второй - как следует потрясти своих родных и знакомых на предмет подарков на Новый год (день рождения и т.д.). Делается это так: "Вы, наверное, уже голову сломали, что дарить мне? Давайте я вам подскажу... Я тут как раз мечтал о..." далее - по списку. При обширном количестве друзей можно заполучить себе DVD-привод малой кровью: народ скинется и получится не очень накладно. Вариант третий - участие в конкурсах, которые регулярно проводятся нашим журналом. Внимательно читай, присылай свои варианты - глядишь, и ты станешь следующим победителем и получишь желанный диск в качестве подарка.

Рейтинг, как он есть

После того как вы раскрыли систему подсчета рейтинга в январском номере, к вам на ящик возможно посыплются письма, эту систему осуждающие. Это одно из них.

Рейтинг игры в вашем журнале подсчитывается исходя из 5 характеристик игры помноженных на соответствующий вес оной характеристики. Я не был согласен с этими характеристиками, но все-таки воздерживался от комментариев. Но когда вы раскрыли веса - я все же решился. К первым трем характеристикам претензий нет (игровой интерес, графика, звук). Но вот дальше...

Дизайн, Оригинальность, Реализм, Сюжет и т.д. в зависимости от жанра - очень верно было вами подмечено, что в разных жанрах акцент надо ставить на разные детали (говорю совершенно без сарказма, вы не подумайте), но, на мой взгляд, и дизайн, и сюжет, и реализм являются составляющими игрового интереса, так зачем же выносить в рейтинг еще и под характеристику характеристики, которая уже в нем фигурирует? С оригинальностью капельку посложнее. Игра может быть неоригинальной, но при этом очень интересной и тогда плевать будет на ее неоригинальность (из свежего: Half-Life 2), а может быть оригинальной, но не интересной и тогда будет уже плевать на саму игру. Мне кажется, что эта характеристика должна обсуждаться автором рецензии в "частном порядке" в самой статье, а не выноситься в виде составляющей рейтинга.

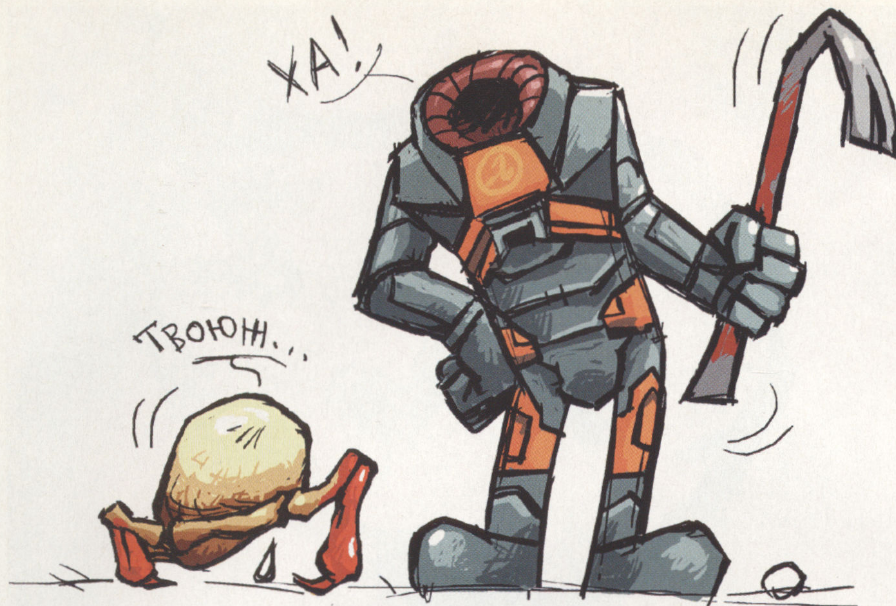
Ценность для жанра. Излишняя характеристика, так как практически всегда дублирует окончательный рейтинг. Если игра честно заслужила хороший рейтинг, а в ваших рецензиях так оно и бывает :), тогда она ценна для жанра. Если игра хлам, тогда ценность для жанра крайне мала.

Константин

На самом деле, письмо, которое прислал Константин в редакцию, содержит не только его взгляд на систему рейтингов, но и предложения по ее оптимизации. Но в полном своем объеме это письмо тянет на среднего размера курсовую работу, а потому я оставила для всеобщего обозрения только рассуждения. К ним и приступим.

Начну с конца - с ценности для жанра. Многие из вас помнят еще те времени, когда прилавки игровых магазинов были завалены клонами C&C, Warcraft II и других стратегий. Потом некоторое (недолгое) время мы переживали эрпэгэшный бум... Так вот, Ценность для жанра - это характеристика не столько качества игры, сколько ее самобытности. Насколько данная игра изменяет представление о жанре. Сможет ли она стать новым каноном для подражания или сама получит нелестное звание чьего-то клона.

Что же касается оригинальности, сюжета и реализма вкупе с дизайном, то тут я, пожалуй, тоже не соглашусь.



Ведь все эти характеристики, несмотря на то, что действительно являются составляющими игрового процесса, никак нельзя ставить с приставкой "под". Их значение ключевое и определяющее в каждом конкретном жанре. Все-таки игровой интерес - это оценка процесса, а не характеристики, поэтому полностью сравнивать их некорректно.

А вообще-то, честно говоря, не столь важно из каких именно параметров состоит рейтинг. Ведь в итоге, если игра хорошая - автор поставит высокие оценки во все строчки. Если плохая - везде будет низкий балл, а если ни то ни се - найдет, что раздражает его сильнее всего и поставит в эту графу заслуженную "двойку".

Всадник без головы

Пишу я вам по поводу вашего постера, он в 12 номере за 2004 год просто супер. Но вот беда я опять его не смог достать целым =((!!! У меня не сложилось с вашими постерами, по закону бутерброда получается так, что самые красивые я не могу достать из журнала целыми. Каково было мое огорчение когда из 11 номера за 2003 год я достал две половинки очаровательной Моны, и это было б пол беды, ведь есть скотч, но недоставало средины в 2см =(И вот сегодня опять, хотя отчасти в сегодняшнем есть и моя вина так как я взялся за лезвие, линия отрыва находилась за приделами досегаемости =(Как результат имею Гордона Фримена без головы. Какой из него теперь супергерой?)

Пожалуйста сделайте нормальный постер. Ложите его так как в остальных журналах, или каким либо другим способом, только чтоб его можно было нормаль достать не поврежденым. Либо вобще не выкладывайте постер, а то получается что вот она конфета и понюхать можно, а есть нельзя.

Silia

Я, наверное, открою страшную тайну, если скажу, что у большинства читателей обычно проблем с постером не возникает. Главное - аккуратненько отсоединить его по перфорированной стороне, не делая резких рывков в надежде одним махом оторвать его от страницы. Чуть больше года назад была досадная неприятность - небольшая часть тиража пришла с бракованными постерами - они были разрезаны на кусочки. И такое бывает. И это совершенно не наша вина - каждый экземпляр проверить невозможно. Однако мы стараемся заменить брак, если читатели обращаются к нам с подобной просьбой.

Место надо экономить

В статьях ваших авторов часто встречаются фразы типа: "...но к сожалению, из-за отсутствию места для обзора того-то и того-то, мы вам потом расскажем", или "журнал не резиновый", или еще что-то в этом роде... Я конечно не знаю, может это и обсуждалось уже - но вы всерьез думаете, что это эффективная вещь - тратить 5 страниц на содержание DVD? Я же не могу, при покупке журнала, сначала посмотреть содержание, а потом сказать "не ха-а-ачу, давайте мене без диска" - журнал ваш продается запечатаным в полиэтилен и ни один продавец никогда не даст распечатать его... 5 страниц! Или вам просто надо чем-то заполнить их? Могу предложить еще тогда печатать программу телепередач на месяц, гороскоп, что-нибудь про жизнь Наташи Королевой и Тарзана (с фотками папарацци - наверняка юные читатели одобрят), ну и еще там что-то... А ведь на 100% верно, что как раз 5 страниц надо для более полного освещения мировой игро-индустрии...

Дэн...

Сразу видно - человеку никогда не приходилось разыскивать на многочисленных дисках нужную программку. Одно дело - когда ты пролистываешь пару журналов и совсем другое - когда тебе приходится судорожно перебирать всю коллекцию дисков со словами: "Блин, ну где же эта штуковина была-то?"

Так что использовать это пространство с большей пользой не получится. Ведь 5 страниц - это не так много. Смею заверить всех сомневающихся, что они не спасут отцов игровой демократии, коими без сомнения, мы являемся. И что из того, что в журнале добавится еще одна статья или еще одно интервью? Пользоваться диском станет значительно менее удобно.

Как ни печально это осознавать, но и этот почтовый выпуск подошел к концу. А это значит, что в следующий раз мы с вами встретимся только через месяц (если, конечно, вам не придет в голову идея ежедневно перечитывать почтовый выпуск). И пусть наступление весны благотворно скажется на вашем настроении!

Без комментариев

Оформил подписку на ваш журнал с 2CD, а потом купил себе DVD пошел на почту, чтобы изменить подписку а они говорят нея. Мне обидно, что пол года придутся по старинки пользоваться CD, Может вы разъясните ситуацию а то сами пишете что покупайте дивиди а на деле выходит не приятно. Авторитетность получается страдает.

werewr wewwe

Весеннее настроение с традиционным сохранением орфографии и пунктуации обеспечивала Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru ICQ uin:2244559

СОДЕРЖАНИЕ CD & DVD

Демо-версии

Act of War: Direct Action

Очень красивая RTS, посвященная борьбе с терроризмом. Непомерно жирная демка содержит единственную, но очень качественную миссию. После выполнения каждой из шести основных задач следует небольшой сюжетный ролик и переговоры персонажей. Благодаря этому, а также прекрасной графике создается характерная и затягивающая атмосфера. Радует и проработка игровой механики. Например, вовсе не обязательно уничтожать бункер, чтобы убить спрятавшихся там пехотинцев - они имеют хорошие шансы погибнуть при обстреле. В большинстве случаев солдаты умирают не сразу, а некоторое время корчатся на земле. Своих раненых бойцов можно подлечить, а вражеских - арестовать (и получить за это денежное вознаграждение). Никаких харвестеров, шахт и прочей пошлости - все сурово и реалистично.

Final Destination: The Secret of Larson's Folly DVD

Вблизи (по космическим меркам) планеты Larson's Folly произошел взрыв звезды. Атмосферу планеты "сдуло", океаны вскипели, все живое погибло. Игрок исследует базу и пытается выяснить, что же стало с ее обитателями. По ходу игры встречается множество компьютерных панелей, успешное оперирование с которыми обеспечивает движение по сюжетной линии. Из главного меню можно посмотреть подсказки по прохождению.

Демо-версии
- Act of War: Direct Action
- Final Destination: The Secret of Larson's Folly
- NASCAR SimRacing
- Silent Hill 4: The Room
- UEFA Champions League 2004-05

Freeware и Shareware
- Xeno Assault 2

Игры от Alawar Entertainment
- Волшебный шар II
- Доктрис
- Золотая Пакмания
- Фобос
- Электра

Игры от Realore Studios
- Beeline
- Bubble Ice Age
- Mad Cars

Дополнения
- Battlefield Vietnam
- Command and Conquer: Generals
- Counter-Strike Source
- Delta Force: Операция Черный Ястреб
- DOOM 3
- Half-Life 2
- Миротворцы: Операция "Тайфун"
- Миротворцы. Возмездие
- Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, The
- Sims 2, The
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Unreal Tournament 2004
- WarCraft 3
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Блицкриг

Онлайн
- Anarchy Online
- Saga of Ryzom, The

Видео
- Area 51
- Advent Rising
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Star Wars: Republic Commando
- Sims 2: University, The
- Видеоинтервью "Блицкриг II"

Драйверы
- ATi Catalyst v.5.1 2K/XP
- Catalyst v.4.10 98/Me
- ForceWare v.71.40 2K/XP
- ForceWare v.66.94 98/Me
- Hyperion 4 in 1 v.4.55
- nForce v.6.17 (бета-версия)
- UDP v.5.10 2000/XP
- UDP v.4.27 98/Me

Патчи

- Armies of Exigo v.1.3
- Kult: Heretic Kingdoms v.1.3
- Immortal Cities: Children of the Nile v.1.2
- ToCA Race Driver 2 v.1.2
- Sims 2, The v.1.0.0.994
- Warhammer 40,000: Dawn of War от v.1.10 до v.1.20
- Власть закона: полицейские истории v.1.58
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v.1.2
- Перл-Харбор от v.3.01 до v.3.04

Обои

- Dreamfall (The Longest Journey 2)
- Metal Heart: Replicants Rampage
- Restricted Area
- Wish
- World of Warcraft
- Перл-Харбор

Прохождения

- Armies of Exigo

Бесплатные программы и утилиты

- ATI Tray Tools v.1.0.1.415
- FTP Surfer v.1.0.7
- Mkey v.0.8 RC6
- Riva Tuner v.2.0 RC 15.3 New Year Edition

Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.10 русская версия
- BSplayer v.1.1
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.20
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.35 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.29
- Reg Organizer v.2.4
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (Rus)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (Rus)

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Киберспорт

- OptiHack 2005

Видеонавигатор

- Видео демок по Warcraft TFT и Starcraft: BW
- Создание Advent Rising

Z-Zone

Трейлеры фильмов

- Alone In The Dark
- Amityville Horror,The
- Corpse Bride
- Cursed
- Dark Water
- Fantastic Four
- Hide And Seek
- Hostage
- Jacket, The
- Kingdom Of Heaven
- Kung Fu Hustle
- Merchant of Venice, The
- Miss Congeniality 2
- Mr. and Mrs. Smith
- Sahara

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

NASCAR SimRacing DVD

Демка симулятора гонок серии NASCAR содержит два трека: в Индианаполисе и в Канзасе. Благодаря неплохим настройкам сложности, победить сможет даже далекий от автосимуляторов человек. Причина этого в том, что соперники по неизвестным причинам сильно притормаживают на поворотах, и игрок может легко обойти их. Огорчает, что приходится пользоваться единственным режимом камеры - видом из кабины. Можно, правда, посмотреть в стороны, но внешних камер нет, а подобная хардкорность снижает зрелищность игры.

Silent Hill 4: The Room DVD

Продолжение Survival Horror'ной серии от Konami. Нехилая по размерам демка, тем не менее, не дает особо разгуляться, хотя обилие заставок на движке (надо сказать, не самых плохих) удачно это маскирует. Собственно сам экшн весьма мучителен из-за приставочного управления, дефективность которого сказывается, в первую очередь, при избиении монстриков. Впрочем, разработчики и их не пощадили (очевидно, для баланса), сделав тормозными и тугодумными. Так что, если в остальном играть понравится, эти трудности можно будет вполне преодолеть.

UEFA Champions League 2004 - 2005 DVD

EA наконец-то выпустила демку UEFA Champions League 2004/2005, дающую возможность принять одну из сторон в четырехминутном противостоянии "Баварии" и "Челси".

Freeware и Shareware игры

Xeno Assault 2

Добротный скроллер: толпы врагов, неплохая графика, энергетический щит (чтобы не помереть от случайной пули), бонусное дополнительное оружие и боссы в конце миссий. Приятная особенность - автоматическое накопление энергии главного орудия, которое позволяет разнообразить тактику. Зажми кнопку стрельбы, если хочешь "пулемет", или уклоняйся и выцеливай - потом угрохаешь всех сразу "лазерным" лучом, пробивающим любого врага насквозь. Авторы сочли ограничение в одну миссию недостаточным и добавили таймер, отсчитывающий полчаса бесплатного режима.

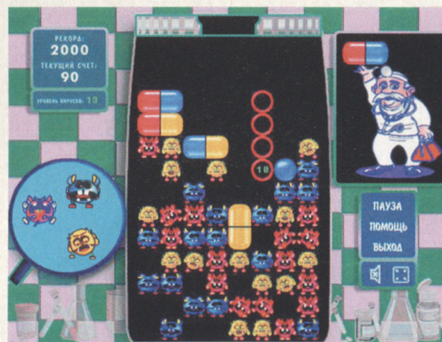
Игры от Alawar Entertainment

Волшебный шар II

Продолжение навороченного арканоида, пошедшего на ноябрьский диск. Полная трехмерность, множество анимированных объектов, проработанная физика, весьма оригинальные бонусы. А что еще надо?

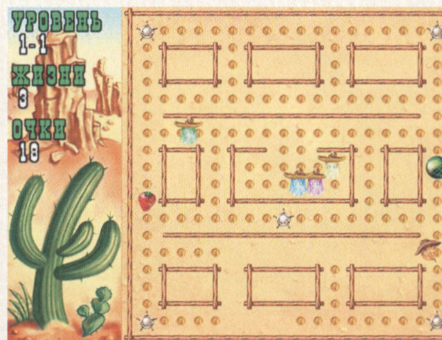
Доктрис

Необычный вариант тетриса с медицинским уклоном. С самого начала уровня, "стакан" заполнен всяческими бактериями и вирусами. Заразу нужно искоренить с помощью закидываемых в "стакан" пилюль. Каждая из них состоит из двух частей разного цвета (хотя и одноцветные тоже есть). Чтобы бактерии исчезли, к ним надо "пристроить" пилюлю того же цвета, чтобы получилась линия из четырех элементов одного цвета.



Золотая Пакмания

Римейк пакмана в антураже дикого запада. Постоянно растущая сложность стимулирует грамотное использование бонусов. Одолев несколько уровней, можно сыграть с боссом в "русскую рулетку".



Фобос

Принцип игры позаимствован из борьбы сумо. Выигрывает тот, кто отправит противника за пределы игровой арены. В распоряжении игрока пятнадцать истребителей. Оружие запрещено, и одолеть противника можно, лишь заманив его в западню или сбросив в открытый космос. Поединки ограничены по времени - если будете медлить пройдет метеоритный дождь, и арена разрушится. Можно играть вдвоем на одной клавиатуре.

Электра

Вам предстоит починить проводку, устранив последствия аварии. Вращая разрозненные элементы проводки, соедините непрерывной линией проводников левую и правую стороны "стакана", вызвав замыкание. Причем, чем длиннее окажется цепочка, тем сильнее будет заряд, и тем больше очков вы заработаете.

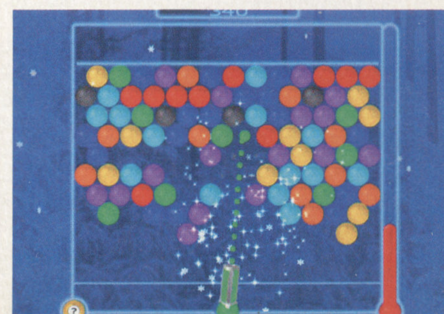
Игры от Realore Studios

Beeline

Логическая игра, в которой нужно управляя пчелой, заполнить соты медом. Проползая через границу ячеек, пчела оставляет собой стенку. Если ячейка окружена стенками со всех сторон - она заполняется медом. Сложность игры в том, что на уровне имеются "лабиринт" неразрушимых стеночек. Из-за этого маршрут пчелы нужно продумывать заранее, чтобы не попадать в тупики и не рушить уже построенные соты.

Bubble Ice Age

Очередной цветной тетрис. Нужно стрелять из пушки шариками, которые будут цепляться к уже имеющимся. Когда три и более одноцветных шариков объединятся в одну фигуру, они лопаются. Уровень заканчивается, когда все шарики лопнут.



Mad Cars
Славная азартная гоночная аркадка. Гоняться предстоит на машинках, вооруженных пулеметами, ракетами, минами и другими интересными устройствами. Естественно, присутствует денежная система и магазины. Кроме стандартных кольцевых гонок, есть арена, где нужно одолеть троих противников по очереди.

Дополнения

Battlefield Vietnam DVD
Популярность тотальной конверсии Point of Existance, последнюю версию которой можно найти на предыдущем нашем диске, неуклонно растет от месяца к месяцу. Об этом свидетельствует факт, что половина вышедших в январе бэттлфилдовских карт предназначена для нее (и те, и другие можно обнаружить на диске). Кроме того, в подборку вошел и апгрейд этого дополнения до версии 2.1.

Чтобы как-то разбавить засилье PoE, в раздел дополнений к BV помещена тотальная конверсия DICE City (версии 0.976), позволяющая поучаствовать в уличных войнах преступного синдиката и подразделения SWAT. Пока что работа над этим дополнением явно далека от завершения, но уже можно опробовать интересный вариант геймплея, чем-то напоминающий GTA.

Command and Conquer: Generals DVD
Пяток традиционных мультиплеерных карт под Zero Hour. Есть оригинальные экземпляры: к примеру, пляж Омаха или разрушенный ядерной войной город посреди радиоактивной тундры.

Counter-Strike Source
Кроме разнообразного мусора а-ля "это моя первая карта", интернет насыщается римейками старых добрых карт из стандартного пака CS 1.6, которые пока не сподобилась сделать сама Valve. И это хорошо, ведь старый конь борозды не портит, верно?

Delta Force: Black Hawk Down (Delta Force: Операция Черный Ястреб)
Ввиду почти полного перехода игроков и моддеров на Joint Operations было решено больше не выкладывать мультиплеерные карты для этого уже весьма пожилого по современным меркам шутера. Так что в подборку этого месяца вошло только несколько миссий для одиночного прохождения, благо таковые для BHD народными умельцами еще создаются.

DOOM 3
Хороших одиночных карт и модов в этом месяце не обнаружилось. Видать, сказались продолжительные январские каникулы. Хотя возможен и такой вариант, что все мало-мальски толковые люди решили не заниматься разрозненным творчеством, а сообща ваять большие масштабные конверсии, которые за месяц-другой не делаются. Вот и вышло, что на диске этого месяца оказались только около десятка мультиплеерных карт, да пара роликов, демонстрирующих фичи будущих тотальных конверсий для DOOM 3.

Half-Life 2
Кроме различных испытаний движка Half-Life 2 на прочность, в виде создания различных управляемых страйдеров, вертолетов и так далее, начинают появляться и весьма любопытные моды. Особое внимание стоит обратить на Garry's mod. Играть в привычном понимании в него нельзя, зато можно создавать потрясающие вещи.

Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")
Карты для оригинального JOTR продолжают поступать бурным потоком, даже несмотря на появление адд-она Escalation, ощутимо расширяющего просторы для моддерской фантазии. В этом месяце на суд выставлено семь карт для одиночной/кооперативной игры и восемь для командных битв.

Joint Operations: Escalation (Миротворцы. Возмездие)
Ох, и не зря же экспаншен для JOTR получил свое название. Самодельных карт для "улучшенной и дополненной" версии игрушки становится все больше и больше буквально с каждым часом, так что отбор для диска пришлось проводить очень жесткий. Результатом его стали шесть одиночно-кооперативных и шесть мультиплеерных карт попавших на диск.

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, The
Игра вышла недавно, поэтому ничего глобального для нее еще не выходило. Моды в основном идут на тему "а что если вон того ресурса сделать много", а карты переделываются на скорую руку из сингловых. На этом фоне выделяется Epic Warfare, который добавляет множество скрытых в игре моделей и вносит достаточное количество других изменений. Огорчает одно - процесс установки модов и карт для Battle for Middle-Earth весьма запутан.

Sims 2, The DVD
С появлением редактора текстур (см. на диске) разнообразие модов для Sims 2 значительно возросло. Если раньше моддеры в основном создавали новые дома и придумывали безумные варианты одежды для симсов, то теперь в ход пошли различные перекрашивания пола, стен и мебели внутри домов.

Развивается и хакерская деятельность фанатского сообщества: на диске выложены четыре новых мини-мода, облегчающих геймплей и повышающих комфортность бытия.

Отдельно стоит новинка этого месяца: созданные моддерами новые карьеры, доступные симсам. Карьер на фанатских сайтах уже много, для диска же выбрано было только четыре, на пробу.

Star Wars: Knights of the Old Republic DVD

Восемь модов и одна кампания. Все фанаты оригинальной трилогии смогут примерить доспехи штормтруперов или скафандры пилотов X-Wing'ов, а также повстречаться с Бобой Феттом и Джаббой Хаттом. Кроме этого, на диск попала бета-версия продолжения знаменитой кампании Reign of the Sith. Реван расправился со всем сопротивлением, подчинил себе Сенат и, казалось бы, может спокойно почивать на лаврах - ан нет. Против него замышляют коварные хатты, подначиваемые еще более коварными мятежными ситами. В бета-версии представлено большое и вкусное интро с полной озвучкой (и фирменным юмором HK-47), а также совсем маленький играбельный кусочек - диалог с хаттом и разборка с его телохранителем.

Tom Clancy's Ghost Recon DVD

Несмотря на то, что GR-комьюнити застыло в ожидании выхода второй части игры, неплохие моды все же не перестают появляться. Настоящих титанов уже, конечно, нет, но хорошие наборы нового оружия, карты, скины и прочее вы непременно найдете на диске.

WarCraft 3

Десять моделей, столько же карт, две кампании и новый скин для Blood Mage'a, присланный нашим читателем. В каждом разделе есть свои "брилли-

анты". Среди карт отличились Azeroth Grand Prix (фирменный подарок от Blizzard, настоящие гонки на движке Warcraft III), Pyramid Escape (набор логических и аркадных головоломок, объединенных древнеегипетской темой) и Dawn of Chaos Demo (мультиплеерная демо-версия многообещающего проекта Dawn of Chaos, очень качественная конверсия Warcraft III под реалии Warcraft I). Из моделей особого внимания заслуживают два драйдера (эльфопаука) от разных авторов, а также Артас верхом на костяном драконе.

Среди кампаний - безусловный хит этого месяца - Birth of Shadows, отличающаяся от конкурентов, во-первых, недурственной озвучкой, во-вторых, весьма подробной системой развития героя: к вашим услугам огромное количество доступных заклинаний, разнообразные схемы прокачки героя, ограничения на ношение тех или иных предметов и даже дьябловский Horadric Cube со всеми рецептами!

Warhammer 40,000: Dawn of War

С этого диска мы начинаем выкладывать разнообразные дополнения для всеми любимого "сорокотысячника". Пока что в активе есть четыре мода и одна кампания, в которой предлагается повоевать на старых однопользовательских картах войсками других рас. Сюжет при этом не меняется, и все уникальные персонажи (Габриэль, Исадор и пр.) остаются на месте. Очень весело наблюдать, как бравый имперский капитан ведет в бой толпу орков или отряд эльдаров.

Блицкриг

Продолжаем тему "Блица". Пять хороших сингловых карт, одна кампания и небольшой мод, позволяющий размещать итальянскую технику на зимних картах в правильной раскраске.

Онлайн DVD

Anarchy Online

Футуристическая MMORPG стала бесплатной! За игру в ее адд-оны придется платить, а бесплатность базовой версии продлится до 2006 года, но все же это - целый год игры в серьезный коммерческий продукт.

Saga of Ryzom, The

Двухнедельный триал MMORPG. Подробности - в разделе "Online".

Видео DVD

- Area 51
- Advent Rising
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Star Wars: Republic Commando
- Sims 2: University, The
- Видеоинтервью "Блицкриг II"

Драйверы

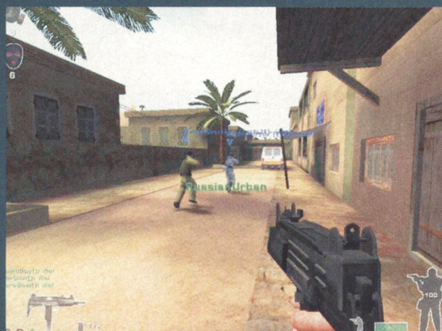
- ATi Catalyst v.5.1 2K/XP
- Catalyst v.4.10 98/Me
- ForceWare v.71.40 2K/XP
- ForceWare v.66.94 98/Me
- Hyperion 4 in 1 v.4.55 DVD
- nForce v.6.17 (бета-версия) DVD
- UDP v.5.10 2000/XP DVD
- UDP v.4.27 98/Me DVD

Патчи

- Armies of Exigo v.1.3
- Kult: Heretic Kingdoms v.1.3
- Immortal Cities: Children of the Nile v.1.2 DVD
- ToCA Race Driver 2 v.1.2
- Sims 2, The v.1.0.0.994
- Warhammer 40,000: Dawn of War от v.1.10 до v.1.20
- Власть закона: полицейские истории v.1.58 DVD
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы v.1.2
- Перл-Харбор от v.3.01 до v.3.04 DVD

Unreal Tournament 2004 DVD

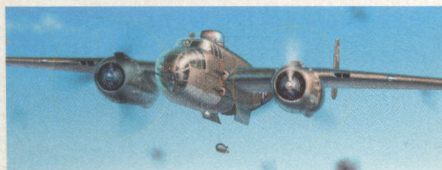
Со времени выхода UT2004 прошло уже порядочно времени, и большинство картоваятелей уже вовсю наловчилось пользоваться инструментарием, набралось опыта, что не могло не сказаться на качестве выпускаемой ими продукции. Другими словами, представленную на диске дюжину новых карт для этого многопользовательского шутера можно поделить только на две категории: очень хорошие и отличные.



Кроме того, на диск попал апгрейд известнейшей конверсии Red Orchestra до версии 3.1. В категорию "лучше больше да лучше" угодил немаленький (половина гигабайта) мод SAS: Into the Lion's Den версии 2.1, призванный прославлять доблесть известного британского суперподразделения. Ну а на самое сладкое мы приберегли великолепный платформер с видом сверху-вниз, созданный на базе UT2004. Это аркадный скроллер Alien Swarm, концепция которого один в один была содрана с эпохального фильма "Чужие". Игроку в этой конверсии предлагается поуправлять отрядом бравых морпехов, путешествующих по коридорам и залам заброшенной колонии, кишащей инопланетными паразитами. Жуть!

Обои

- Dreamfall (The Longest Journey 2)
- Metal Heart: Replicants Rampage
- Restricted Area
- Wish
- World of Warcraft
- Перл-Харбор



Прохождения

- Armies of Exigo

Бесплатные программы и утилиты

ATI Tray Tools v.1.0.1.415

Работающая из значка в системном трее утилита для быстрой настройки параметров драйверов для видеокарт серии ATI Radeon. Отличается заметно большей функциональностью в сравнении со стандартной утилитой драйверов ATI, функционирующей через панель задач.

К программе прилагается русский файл справки (ATT-RusHelp.chm) и файл русификации (atitray.RUS). Последний следует установить в папку программы и перезапустить ATI Tray Tools.

FTP Surfer v.1.0.7

Бесплатный FTP-клиент.

Некоторые особенности:

- интерфейс в стиле Internet Explorer;
- строка с URL-адресом поддерживает закачку через FTP и HTTP;
- многоуровневое меню "Favorites";
- поддержка drag-and-drop из Windows Explorer;
- "умный" reconnect.

Mkey v.0.8 RC6

Бесплатная программа MediaKey (MKey) служит для настройки действий ОС при нажатии на дополнительные клавиши мультимедийных клавиатур. Кроме этого, программу можно использовать при работе с обычными клавиатурами без дополнительных клавиш. Имеется возможность назначить комбинации клавиш в сочетании с Ctrl, Shift и Win. MKey работает с любыми клавиатурами, в том числе и с подключенными по USB, и является достойной заменой стандартным программам, поставляемым с большинством клавиатур.

Riva Tuner v.2.0 RC 15.3 New Year Edition

Последняя версия одной из самых популярных программ по тюнингу видеоподсистемы. Поддерживаются видеокарты как от NVIDIA, так и от ATi.

Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.10 русская версия
- BSplayer v.1.1
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.20
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.35 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.29
- Reg Organizer v.2.4
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (Rus)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (Rus)

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Киберспорт

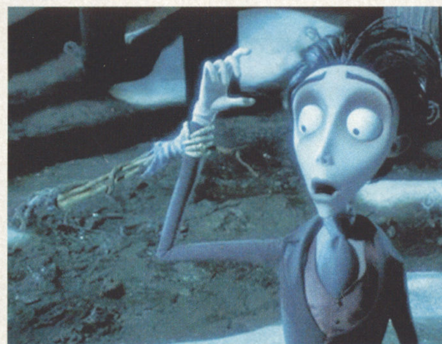
- OptiHack 2005

Z-Zone DVD

Трейлеры фильмов

Corpse Bride

Девятнадцатый век, Европа. Виктор возвращается домой, чтобы жениться на своей невесте Виктории. Пробираясь через лес, он останавливается передохнуть. Шутки ради, он надевает обручальное кольцо на валявшуюся рядом пальцеобразную палочку и произносит свадебные клятвы. А палочка-то и в самом деле оказалась сгнившим пальцем убитой девушки, которая превратилась в зомби и заявляет что отныне она - законная супруга Виктора, и требует выполнения супружеских обязанностей (шутка).



Fantastic Four

Фильм по мотивам комиксов, с вытекающим отсюда обилием спецэффектов и детским сюжетом. В ходе космического полета, пять человек попадают под действие "космических лучей". В результате образовалось четыре супергероя и один суперзлодей. Так что на этот раз супермены будут брать не умением (сами по себе они не слишком круты), а числом.

Mr. and Mrs. Smith

Джон и Джейн Смит - обычная семейная пара живущая в обычном, тусклом пригородном браке. Но каждый держит в секрете, что живет двойной жизнью и является наемным убийцей. Правда выясняется, когда конкурирующие организации поручили супругам убить друг друга.

Видеонавигатор

Видео демок по Warcraft TFT и StarCraft

Две игры по Warcraft TFT и одна по вечно молодому StarCraft. Играют Zebra*Orangeman (Undead), M19* Miker (Night Elf) и Zebra*Bruce (Zerg). Все игры проходили на официальном европейском сервере и сопровождаются синхронным аудиокомментариями. В мувике видно, что делает прогеймер, как он управляет войсками в бою. Гораздо проще становится понять замысел и стратегию играющего.

Создание Advent Rising

Разработчики рассказывают о том, что нас ждет в новом TPS.

ТЫ ЖЕ НЕ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ ТВОЯ СЕСТРА ВЫШЛА ЗАМУЖ ЗА ПРИСТАВОЧНИКА?

Оформи подписку на **"НАВИГАТОР"!**

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал

"Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс ____________ Адрес ____________

Ф.И.О. ____________ E-mail ____________

Телефон ____________

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.

Плательщик (подпись) ______

Кассир

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001
(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп.

Плательщик (подпись) ______

Кассир

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Март	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Апрель	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Май	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Август	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ____________

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________

МТУ-ИНТЕЛ
.ru
ТОЧКА РУ